MAGYAR NYELVŰ TELJES JÁTÉK ARCANIA: GOTHIC 4

24 teszt, 5 bemutató, profi vírusirtó, konfiguráció-ajánló

PC GURU

M… LEGOLVASOTTABB J… A

1995 Ft 2012. 04.

teljes játék 8000 Ft értékben

ESET SMART SECURITY
1 hónapos teljes licenc a magazinhoz

BEMUTATÓ A DZSUNGEL VISSZAVÁR!

FAR CRY 3

TESZT VAJON MÉLTÓ LEZÁRÁSA A SZÉRIÁNAK?

MASS EFFECT 3

TESZT A SZAMURÁJOK MÉG MINDIG TAROLNAK!

TOTAL WAR: SHOGUN 2 FALL OF THE SAMURAI

BORDERLANDS 2

EXKLUZÍV Sikerült elkapnunk a fejlesztőket egy interjúra, így elsőként a PC Guruból értesülhettek a Borderlands folytatásának újdonságairól! Bemutató négy oldalon! Ne hagyd ki!

KIPRÓBÁLTUK! KALÓZOK ELŐNYBEN!

RISEN 2: DARK WATERS

TESZT VÉGRE MEGÉRKEZETT!

ALAN WAKE

ÚTMUTATÓ KEZDŐKNEK

A NAGY MMO-HATÁROZÓ

Elindulnál az MMO-k világába, de nem tudod hol kellene kezdened? Mi segítünk!

VÉGRE PC-RE IS!

RAYMAN ORIGINS

Az elmúlt évek legjobb platformjátéka végre megérkezett személyi számítógépekre is!

VAJON MEG LEHET ISMÉTELNI?

JAGGED ALLIANCE: BIA

Visszatért a legendás széria, tesztünkből pedig kiderül, hogy érdemes volt-e várni rá!

HÁT EZ NEM JÖTT BE!

SYNDICATE

Négy oldalas tesztünkben leszedjük a keresztvizet az EA legújabb FPS-éről!

AZ XBOX LIVE BEMUTATJA
AZ ORSZÁG LEGNAGYOBB GAMER RENDEZVÉNYÉT:
PLAY IT
ÁPRILIS 7.
MILLENÁRIS / B. ÉPÜLET
PLAYIT.HU
VIDEOJÁTÉK BEMUTATÓK • KONZOL VERSENYEK
HÚSVÉTI VÁSÁR • COSPLAY VERSENY • FIGURA KIÁLLÍTÁS
SUSHI BÁR ÉS TEAHÁZ • FOTÓGALÉRIA ÉS RAJZKIÁLLÍTÁS • JAPÁN HARCMŰVÉSZETI BEMUTAT
A JEGY ÁRA 1000 FT, AMELY 100%-BAN LEVÁSÁROLHATÓ A RENDEZVÉNYEN.
A rendezvény szervezője a MEEX Agent Kft. Minden jog fenntartva.
XBOX 360
NOKIA
ACTIVISION
576
FUNDANGO
Red Bull
PS VITA
Norton
LEGO
GameStar
KOCKAARUHÁZ.HU
PCWorld
hotdog.hu
startlap
pc guru
Skullcandy
HOLDFÉNY
MAX
meex

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő és játékrovat-szerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő
Kolbert András (Miguel) • miguel@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szalontai Attila (szati)
Olvasószerkesztő:
Takács Gábor (Wilson)
Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft.
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-30) 657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Terjesztési adatok
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 16 990 Ft; 6 lapszám: 9570 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: (06-20) 599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Infopress Group Hungary Zrt.
Felelős vezető: Lakatos Imre

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

„A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Smart Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra."

- TAVASZI JÁTÉKCUNAMI
- ARCANIA A LEMEZMELLÉKLETEN

Mikor semennyi hely nem lenne elég...

Játék szempontból hihetetlen hónap áll mögöttünk, hiszen a nap első sugaraira nem csak a Skyrimet idéző hó tűnt el pillanatok alatt, de váratlanul mindenhonnan játékok bukkantak fel, komoly fejtörést okozva a szerkesztőség számára, hogy miképp oszthatnánk meg veletek ezekből minél többet. Végül osztottunk-szoroztunk, itt-ott kicsit rövidítettünk, helyenként lecsippentettünk a szokásos rovatokból, de végeredményben így is ti jártatok a legjobban, hiszen nem kevesebb, mint **24 tesztet** sikerült a magazinba zsúfolni, ami az elmúlt hónapok tekintetében mindenképpen rekord.

Sikerült végre teljes valójában bevizsgálnunk a **Syndicate-et**, közel két év után befutott a PC-s **Alan Wake** *(és az XBLA-es kistestvér is)*, megjött az idei év egyik legjobban várt játéka, a **Mass Effect 3**, illetve a horgunkra akadtak olyan finomságok is, mint a remek **Total War: Shogun 2 – Fall of the Samurai**, a különleges **Dear Esther**, vagy éppen a hányatott sorsú **I Am Alive**. Mindez persze még csak a jéghegy csúcsa, hiszen még nem is említettem a bemutató rovatot, ahol exkluzív **Borderlands 2** előzetes várja a kíváncsi gamereket, illetve találkozhattok még a kalózos vizekre evező **Risen 2**-vel, vagy éppen a gyökereihez visszatérő **Far Cry 3**-mal is.

A helyhiány azonban nem csak a nyomtatott részlegen, de a DVD-n is felütötte a fejét, ugyanis sikerült megszereznünk teljes játéknak az **Arcania: Gothic 4**-et, ami egyrészt jó hír, másrészt van árnyoldala is, ugyanis ez a 2010 októberében megjelent játék több mint 8 GB helyet foglal, így a telepítőfájlokon kívül más már nem fért fel a DVD-korongra. Reméljük, hogy a magyarítás némileg ellensúlyozza majd a megszokott tartalmak hiányát, illetve a magazin megjelenését követően érdemes lesz ellátogatni a **YouTube** csatornánkra *(youtube.com/pcguruonline)*, ugyanis oda fogjuk feltölteni azokat a videoteszteket, amelyeket **Chris** már nem tudott felpréselni a lemezmellékletre.

Ugyan posztermellékletet ebben a hónapban sem találhattok a magazin mellett, de a Guru csapata már serényen dolgozik azon, hogy kárpótoljunk titeket, s bár jelen számunkban még nincs nyoma az igyekezeteinknek, garantálhatom nektek, hogy az áprilisban megjelenő számunk részben feledtetni fogja a plakátok hiányát. Szóval még egy kis türelem, jövő hónapban meglepetéssel jövünk, de addig is...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

HÓNAP JÁTÉKA

Alan Wake

Majdnem két évet kellett várnunk rá, de megérte! Négy oldalas tesztünkből az is kiderül, hogy miért!

HÓNAP TESZTJE

Mass Effect 3

Megjelent az év egyik legjobban várt címe! Tesztünkből megtudhatjátok, hogy beváltotta-e a hozzá fűzött reményeket.

A HÓNAP BEMUTATÓJA

Borderlands 2

Mi már tűkön ülve várjuk a folytatást, és az exkluzív cikkünkből az is kiderül, hogy miért!

Egyik szerkesztőnket beválogatták egy TV-s vetélkedőbe, s ennek kapcsán azonnal felmerült bennünk a kérdés, hogy vajon a Guru csapat tagjai milyen vetélkedőben éreznék igazán jól magukat?

Bate

Ami adja magát, az egy képregényes vetélkedő, ahol napra pontosan kell megadni, hogy mikor jelent meg az Amazing Spider-Man 32. száma. A barátaim szerint amúgy jó eséllyel indulnék egy olyan műsorban is, ahol az nyer, aki a legtovább tud beszélgetni a másiknak megállás nélkül.

Miguel

Amit egészen biztosan megnyernék, az a „Ki tud leghamarabb elaludni" lenne, de valamiért a kereskedelmi tévék nem látták még a zsenialitást egy ilyen műsor elkészítésében. Midnite „egy talicska pénz" ötlete nekem is bejön, vajon csapatbajnokság van ilyenből?

Chris

Nem szeretnék reflektorfénybe kerülni, de ha nagyon muszáj, akkor a Wipeout címmel futó ügyességi játékot választanám. Valószínű, hogy az 50.000 dollár fődíjazású műsor csak a kanapéról tűnik olyan viccesnek, 200-as pulzussal és csurom vizesen már nem lehet olyan jó móka.

JohnBart

A Super-Ethical Reality Climax nagyon bejött a Saints Row: The Thirdben, így ha a királyi tévé honosítaná a vetélkedőt, rögtön jelentkeznék rá – persze csak ha éles fegyverek helyett paintball puskákkal lövöldözünk, és Gundel Takács Gábor lesz a kommentátor.

Wilson

A kilencvenes évek Friderikusz showjában szerepelnék, ahová mehetnék fehér öltönyben, rózsaszín ingben, felzselézett, amúgy vállig érő hajjal, miközben a „Looking for a Freedom" bömböl a háttérben David Hasselhofftól.

Midnite_

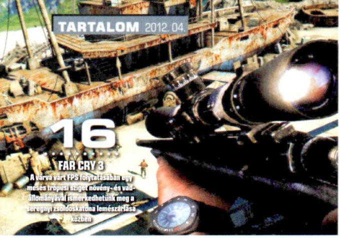
Van egy elborult japán vetélkedő, ahol damilra felfüggesztett pillecukorból kell a lehető legtöbbet megenni úgy, hogy közben gumiszalagok húzzák vissza a fejedet. Vagy erre neveznék be szívesen, vagy bármire, ahol egy talicska pénzt lehet nyerni.

Chocho

Mindig is tetszett a Legyen Ön is milliomos, leginkább, mert nem is fér bele a vetélkedő műfajba: csak a tudás számít, na meg azért helyet kap egy kis szerencse is. Szóval szívesen vezetném. Ja, hogy ti arra gondoltatok, hogy játszani kéne..?

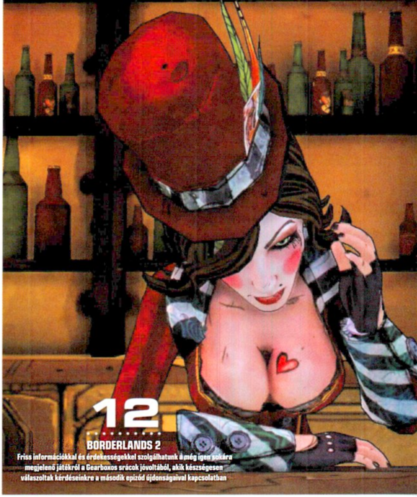
szati

Szívem szerint egy olyan vetélkedőben szerepelnék, amelyben én vinném el a főnyereményt. Nemcsak eredményes, de sármos, lendületes, és ellenálhatatlan humorú is lennék – a kvízmester sem jutna szóhoz mellettem. Megkapnám a hírnév 15 percét...



16 FAR CRY 3
A várva várt FPS folytatásában egy mesés trópusi sziget növény- és vadállományával ismerkedhetünk meg a seregnyi zsoldoskatona lemészárlása közben

28 RISEN 2: DARK WATERS
Jo-ho, vár a kaland! - A megjelenés előtt két hónappal volt szerencsénk kipróbálni a Piranha Bytes nagysikerű RPG-jének folytatását, persze nem „kalóz" verzióban



12 BORDERLANDS 2
Friss információkkal és érdekességekkel szolgálhatunk a még igen sokára megjelenő játékról a Gearboxos srácok jóvoltából, akik készségesen válaszoltak kérdéseinkre a második epizód újdonságaival kapcsolatban

Tartalom

BEMUTATÓ

006 Hírek
010 Indie hírek
012 Borderlands 2
016 Far Cry 3
024 Tera bétateszt
026 Yesterday bétateszt
028 Risen 2: Dark Waters

TESZT

032 Syndicate
036 Jagged Alliance: Back in Action
038 Mass Effect 3
042 Wargame: European Escalation
044 Rayman Origins
045 Street Fighter X Tekken
046 Shank 2
048 Crusader Kings II
050 Alan Wake
054 Gotham City Impostors
056 TWS2: Fall of the Samurai
058 Dear Esther
059 Law and Order: Legacies
060 Oil Rush
061 Unstoppable Gorg
064 Asura's Wrath
065 Alan Wake: American Nightmare
064 Binary Domain
065 Metal Gear Solid HD Collection
066 I Am Alive
068 PS Vita játéktesztek

PC GURU EXTRA

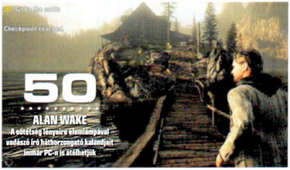
018 Veszélyes játékok
020 Félénk vagyok, de MMO-zni akarok
062 Titánok az éterben

HARDVER

078 Hardver hírek
080 Hardver bemutatók
081 Digitális PC Guru
082 AMD VGA-teszt
084 Guru ÁlomPC
086 Hardvermentőöv

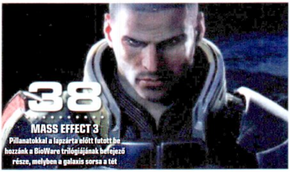
ROVATOK

072 Top 5 Legjobb vétel
073 Nosztalguru
074 Gondolatébresztő
076 Játékmentőöv
088 Levrov
090 Külvilág

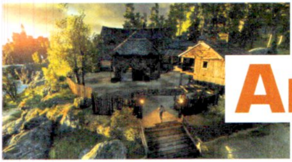


50 ALAN WAKE
A sötétség lényeire elemlámpával vadászó író hátborzongató kalandjait immár PC-n is átélhetjük

56 SHOGUN 2: TOTAL WAR
A sógunátusok uralta feudális Japánba nem árt, ha a diplomácia mellett a katanák nyelvén is jól beszélünk a hatalom felé vezető úton



38 MASS EFFECT 3
Pillanatokkal a lapzárta előtt futott be hozzánk a BioWare trilógiájának befejező része, melyben a galaxis sorsa a tét



Arcania
Gothic 4

[IRTA **CHOCHO**] **A sötét erdőket vérszomjas goblinok járják, a távoli északon pedig véget nem érő háború dúl a rosszak és még rosszabbak között. E kegyetlen világban, mindent magad mögött hagyva választás elé kényszerülsz: vagy bosszút állsz a becsületért, s tisztán halsz meg, vagy feladod és belepusztulsz. Rajtad áll!**

Az egymást majmoló, unalmas és klisés fantasy RPG-k tengerében a német Piranha Byte nagyot robbantott a 2001 végi, szinte minden trenddel szembemenő Gothic-kal. A zseniális játékot két folytatás követte, majd mikor a csapat összerúgta a port a kiadó JoWooddal, utóbbi már a Piranha közreműködése nélkül dobta piacra az Arcania: Gothic 4-et, 2010 őszén. A fogadtatás meglehetősen vegyes volt: a keményvonalas Gothic-rajongók ekkor már átpártoltak az eredeti fejlesztők új, Risen című játékához (melynek folytatásáról pár oldallal később regélünk nektek), és kissé ferdén nézték az időközben halasztgatott, sőt, átnevezett (eredetileg nem szerepelt a címben a 4-es szám) programot, míg a szerepjátékokban járatlanabb közönség tartott a széria híres nehézségétől. Kár, mert a Gothic 4 közel sem volt olyan rossz, s erről most ti első kézből is megbizonyosodhattok.

GÓTIKUS MESE...

A sztori ugyanabban az univerzumban játszódik, ahol a korábbi részek, a helyszín viszont új: Feshyr szigetén járunk, amit feldúl az elmebeteg uralkodó, III. Rhobar megállíthatatlan serege. Hősünk – egy békés, hétköznapi juhász – családját is elpusztítja az átvonuló vihar, így, bár jólfésült barátunk sosem fogott az ekénél veszélyesebb fegyvert a kezében, úgy dönt, hogy bejárja az egész világot, és bosszút áll szeretteiért.
A történet, annak ellenére, hogy meglehetősen átlagos felütéssel nyit, illetve hogy a fordulatok sem épp kiszámíthatatlanok, teljesen kielégítő élményt nyújt, s ennek oka elsősorban a jól megírt, hiteles dialógusokkal teli forgatókönyv. Minden karakternek van mondanivalója, és a játékba ültetett előadásmód segít a valós személyiségek illúziójának megteremtésében. Külön öröm, hogy a játékot a hazai forgalmazó magyar felirattal látta el, melynek munkálataiban]{redenc mester is részt vett – azt hiszem, nyugodt szívvel ki lehet jelenteni, hogy ez garancia a minőségre. Rhobar egyébként nem más, mint az első három Gothic játék főszereplője, így az Arcania végeredményben sikerrel viszi tovább az univerzum örökségét.

ADATOK

KIADÓ
JoWood/Nordic Games

FEJLESZTŐ
Spellbound Studios

MŰFAJ
akció-RPG

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

Kétmagos CPU 2,8 GHz-en, 2 GB RAM, DX 9.0c-s videokártya, 10 GB HDD

... NÉMI FINOMÍTÁSSAL

A sztori persze nem minden, egy jó RPG-hez élvezetes játékmenet és kidolgozott világ is kell. Utóbbi fronton a Gothic cím elárulja, hogy mire számítsunk: nagy, szabadon bejárható területeket kapunk, melyet a felfedezhető és aktiválható teleportköveknek hála nem kell gyalog bejárnunk. Feshyr méretét tekintve nagyjából akkora, mint az előző részek földjei, igaz kidolgozottságban köröket ver rájuk. A fejlesztők Vision 7 névre keresztelt grafikus motorja garantálja a változatos és szép látványt, mely természetesen nem kelhet versenyre a Skyrimmel, de 2010-es viszonyokhoz mérten nincs szégyenkeznivalója. Különösen, hogy a felfedezést alig-alig korlátozzák, még úgy is, hogy maga a fő szál 25-30 óra alatt ledarálható. Aki el akar merülni az Arcaniában, annak nyitva áll az ajtó, aki pedig csak egy intenzív mesét szeretne, hát lelke rajta, a fejlesztők nem fogják vissza. Talán túlságosan is megengedők, és ezzel elérkeztünk a Gothic 4 legnagyobb változtatásához. Míg a trilógiát csak a keményvonalas szerepjáték őrültek élvezhették igazán a túlzásokba eső nehézsége miatt, addig az Arcaniát a kezdők is nyugodtan kipróbálhatják. A fejlődési rendszer pofon egyszerű, az ellenfelek egyáltalán nem erősek, a történet döntéshelyzetei pedig csak látszólagos szereppel bírnak.
A megszállottaknak érdemes kipróbálni a – bolti változatban még nem szereplő – Gothic módot, melyben már megnő a kihívás, de igazi, véresen kemény harcokat így se várjon senki. Ez a játék egy kellemes fantasy-RPG, amit direkt úgy alkottak meg, hogy mindenki megtalálja benne a számítását.

A KIRÁLY BESZÉDE

A Gothic 4 messze áll a tökéletestől, az viszont vitathatatlan tény, hogy a kezdetben hibáktól hemzsegő és lassú játékot az elmúlt két évben sikerült kipofozni annyira, hogy észrevegyük: egy méltatlanul elfeledett klasszikussal állunk szemben, ami minden előítélet ellenére igenis megfér a polcunkon a Piranha-féle trilógia mellett. Ha még nem volt rá alkalmad, pótold be az Arcaniát. Garantáljuk, hogy nem fogod megbánni!

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha olvashatatlan a DVD melléklet?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/webshop** webcímre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

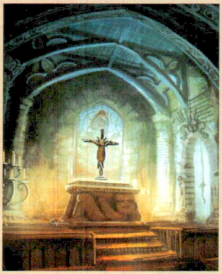
Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: QRT681

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogram-figyelővel van ellátva.
A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen ártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva (lásd a DVD-mellékleten) egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Smart Security 5-ös verzióját. A jelen számunkban található kód **2012. május 1-ig** érvényes.

Amnesia 2: A Machine For Pigs

A pelenka és a nagy lumen értékű zseblámpaipar sokat köszönhet az Amnesiának, hiszen mi se nagyon tudjuk az idejét annak, mikor igazán rémisztő, vagy horror-elemeket nem csak nyomokban tartalmazó, azokat nem gyatra ajtónyikorgásra és más elcsépelt panelekre pazarló játék jelent meg. Sok minden elmondható az Amnesiáról (a „zseniális" és a „felejthetetlen" jut elsőnek az eszünkbe), de az nem, hogy senki se várta volna a folytatást. Már nem kell sokáig tétlenül ülni a sötétben: a második rész idén ősszel jelenik meg, de a tényleges fejlesztést ezúttal nem az első részt elkövető Frictional Games végzi, hanem a remekbeszabott Dear Esthert fejelsztő thechineseroom. Nem közvetlen folytatás lesz, de az univerzum ugyanaz. Ezúttal a viktoriánus kori Londonban várnak a kínzó jelenetek, az ipari forradalom csúcsán, 1899-ben. Illetve nem minket, hanem Oswald Mandust, a gazdag iparmágnást, aki a mexikói pihenésből nem extra taco adaggal, hanem egy gyógyíthatatlan kórral tért haza, ráadásul az általa előidézett kóma nem



megnyugvást, hanem rémálmokat hozott, benne egy titokzatos géppel és meglehetősen barátságtalan rémképekkel. Mandus több hónap vergődés után, pont az újévkor ébred, és eldönti, hogy felkutatja a masinát. Milyen lesz maga a játék? Erről meglepően keveset tudni, csak annyi biztos, hogy a belső nézet marad, minden más viszont képlékeny. Hangulatért, ötletekért nem kell a szomszédba menni a készítőknek, az Amnesia alapjai pedig vannak annyira jók, hogy akár változtatás nélkül is újra el lehessen sütni a játékot. A fejlesztés meglepően későn, tavaly decemberben vette kezdetét, de az ötlet kifejezetten régi, hiszen egy új Amnesia terve már 2010-ben felmerült, de a Frictional túl elfoglalt volt ahhoz, hogy egymaga hozza tető alá. A PC-s kiadás nem az egyetlen változat lesz: ha nem is a megjelenés napján, de valamivel később biztos, hogy lesz Linuxos és Maces verzió is. Pénz van rá, az Amnesia a kasszáknál is tisztességesen teljesített, így a felek bíznak abban, hogy Halloweenkor az emberek nem csokiért és cukorért fognak kuncsorogni idegenek ajtajában, vagy alkohollal fűtött bulikban, hanem inkább a 19. századi Londonban kergetik a rémálmokat.

Alan degeszre tömött zsebbel ébredt

Na most ez az a hír, amit nagy mennyiségben nyomtatnánk ki és szórnánk a kiadók ajtaja elé, amikor arról beszélnek, hogy PC-re nem éri meg játékot készíteni. Rendben, ez kicsit ferdítés, hiszen az Alan Wake sikereiben benne van az, hogy a játék már készen volt, így a Remedynek (saját zsebből) csak a minimális marketinget és a portolási költségeket kellett kifizetnie, de akkor is felfoghatatlanul nagy eredmény, hogy a PC-s Alan Wake két nap alatt hozta vissza az árát. Két, azaz kettő, vagyis 48 óra: a Steamen árusított Alan Wake azóta színtiszta profitot termel a finneknek, a dobozos kiadás pedig csak nemrég került a boltokba, úgyhogy Alan Wake lázálma nem csak kihagyhatatlan élmény, de kifejezetten jó jövedelemforrás is. És nem is az utolsó, hiszen minden jel arra mutat, hogy az egyelőre XBLA exkluzív American Nightmare-re nem éveket, csak pár hónapot kell várni. A tanulság: tessenek PC-re is játékot készíteni kedves kiadók!

Feltámadt az Otherland

Nem három nap, hanem négy év kellett az Otherlandnek ahhoz, hogy visszatérjen a holt játékok földjéről, de fogadjuk örömmel, főleg, mert semmit sem tudunk arról, mit hagyott el útközben. Pedig a játék meglehetősen ambiciózus MMO-nak indult: alapját Tad Williams kultikus sci-fi regényfolyama adta, a játék mögött álló RealU pedig ellőtte a szokásos frázisokat a stílus megreformálásáról és a kötetlen, szabad játékmenetről, hogy aztán bármiféle előjel nélkül eltűnjenek még a föld színéről is. A hosszúra nyúlt vakáció mégsem a véget jelentette, az Otherland készül, valamikor idén, feltehetőleg az év utolsó felében, immáron F2P alapokon pedig bele is csobban majd az azóta meglehetősen túlzsúfolt MMO-világ gazdag kínálatába. Ha minden igaz, és az évek során nem változott a koncepció, akkor továbbra is egy faltól-falig cyberpunk környezet várható, ahol a neonreklámok mellé bőven befér a naplementében sütkérező tengerpart, és az azt bámuló, implantokban gazdag játékos-csoport.

KÜLÖNLEGES KARAKTERT KAP AZ ÚJ PÓKEMBER JÁTÉK: MAGA STAN LEE, A KÉPREGÉNYISTEN IS IRÁNYÍTHATÓ SZEREPLŐ LESZ!

A Raccoon City és a PC-s portok esete

Hiába mozdult el a játékipar szinte végérvényesen a multiplatform címek felé, a PC-s verzió a konzolos kiadások napján még mindig kuriózumnak számít. Még úgy is, hogy ez a Dark Voidnak, a Blonic Commandónak, a Dead Rising 2-nek, a Dead Rising 2: Off the Recordnak, a MotoGP-nek egyáltalán nem okozott problémát, de például az Assassin's Creedek esetében sem lepődünk meg azon, ha hónapokat ülnek a nem konzolos kiadásokon. A Resident Evil: Operation Raccoon City nem a kivételek táborát erősíti – már így is szerencse, hogy lesz PC-s verzió (hiszen a bejelentésekor ez még nyitott kérdés volt). A jó hír: van hozzá dátumunk, ráadásul napra pontos. Naptárakat elő, az első nyugati Resident Evil május 18-án jelenik meg, hogy az akciódúsabb végéről fogja meg a horrorjátéknak már vagy egy évtizede nem nevezhető sorozatot. A rossz hír: a több hónapos várakozás eltörlésére még mindig nincs sok esély. A témáról eddig nyíltan, őszintén senki se mert beszélni, de a Capcom februárban úgy gondolta, hogy elég volt az ezernyi kérdésből, ideje választ adni. A késés oka az, amit egy kis logikával mindenki kitalálhatott: nincs hozzá elég ember. A Capcomnál legalábbis biztosan, hiszen a Raccoon City-nek is előbb el kell készülnie ahhoz, hogy más platformokra is megjelenhessen. Megoldást maximum a nagyon drága állománybővítés jelentene, vagy az üzleti szempontból teljesen ésszerűtlen visszafogás, ahol a kiadó akár hónapokat is ülne az elkészült konzolos változaton, hogy minden gépre egy időben jöhessen ki a játék, de mivel nem milliárdosok és inkompetensek vezetik a céget (oké, ez nem mindenkiről mondható el...), ezért marad a várakozás. A zombik megvárnak, a hetes/hónapos késlekedések pedig általában mindig ingyenes extra tartalmat, vagy azonnali DLC-t szülnek, a kiadónak pedig jobbára gyors profitot, hiszen ha a korábban taglalt Alan Wake-ből indulunk ki, akkor látszik, hogy lehet akár éveket is késni, ha jó a játék, pláne ha elérhető áron kínálják, biztos, hogy nem kell aggódni a vevők távolmaradása miatt.

Kiegészül a Dungeons & Dragons Online

Kiegészítőn maximum akkor lepődik meg az ember, ha játékot utoljára csak kazettán látott, de a Menace of the Underdark bejelentése azért mindenkit ledöntött a lábáról. Nem azért, mert világmegváltó tervekkel, a játékipart felforgató innovációkkal vagy felfoghatatlanul nagy újításokkal érkezik, hanem azért, mert az alapjául szolgáló Dungeons & Dragons Online már hat éves, és eddig csakis kisebb DLC-ket kapott. Ez júniustól már nem lesz elmondható, hiszen a Turbine alaposan behozza az eddigi elmaradásokat, és ott nyúl a játékhoz, ahol csak tud. Kezdetnek például három hatalmas Forgotten Realms kalandor-csomagot kínál, szövevényes, epikus küldetésekkel, vadonatúj területekkel és egy nagy csokornyi új dungeonnal. A King's Forestben Eveningstart kell megvédeni Lolth's Drow légiójától, az Underdarkban Lolth's elit követőivel kell késpárbajra menni a pöszeségre-való hajlam nélkül kimondhatatlan Sschindlyrynben, a Demonweb csomagban pedig egyenesen Lolth's létsíkjára kell elruccanni, ahol a welcome drinkeket démonhordák szolgálják fel, az est fő fogásáról pedig maga Lolth's gondoskodik. Az eközben felszedett, nyilvánvalóan masszív mennyiségű XP-t elkölteni sem lesz nehéz, az új szintkorlát 25 lesz, amihez az Epic Destinies néven futó újítás is társul, ahol az utolsó 5 szintnél minden eddiginél jobban testreszabhatóvá válik az irányított hős. Az újításoknak nem csak mi örülünk, de a kiadói feladatkört ellátó Warner is, amely rögtön ki is használja az alkalmat, így a D&D-ből több új verzió is a piacra fog kerülni, ráadásul nem tili-toli extrákkal (például: skinek), hanem egy komplett új kaszttal, a druidákkal. Nem biztos, hogy aki hat évig várt, majd pont ennek hallatán fogja magát belevetni a D&D világába, de a veteránok biztos, hogy újabb sok tíz- vagy százórás kalandnak néznek elébe.

Öld meg Hitlert a Sniper Elite V2-ben! De előtte fizess érte, hiszen a játék előrendelői a szokásos skinek, extra fegyverek helyett pontosan ezt a küldetést kapják meg, újraírva a történelmet, minden bizonnyal jó pár embert felbosszantva. De egy játékban, ahol masszív golyókat kell mások koponyájába juttatni, talán a történelemhamisítás lesz a legutolsó dolog, amin valaki kiakadhat.

Lejárt a három részig szóló Sony exkluzivitása a thatgamecompanynek. A konzolvilág talán legnépszerűbb, legsikeresebb indie fejlesztőcsapata a Fl0wot, a Flowert és a Journeyt követte el PS3-ra, de a továbbiakban már szinte biztos, hogy multiplatform fejlesztőként folytatják. Legutóbb a Pixeljunk sorozat váltott PS3-ról PC-re. Vajon ki lesz a következő?

Minden létező lehetőséget kiaknáz a Trónok harca sikerének meglovagolásához a George R. R. Martin jogait birtokló cég. A hamarosan megjelenő szerepjáték mellett MMO is készül a fantasy regényfolyamból. A mostani adaptáció mögött a Battlestar Galactica Online-t jegyző Artplant és a Bigpoint áll, vagyis Westeros legendás hősei és ellenségei a böngészőkben kelnek majd életre.

zynga

Elszakadhat a Facebooktól a Zynga. A közösségi oldal bevételének tetemes hányadáért felelő casual játékgyár saját portált készül indítani, így a felhasználók a Facebookot kikerülve szórhatják a magokat, fejhetik az állatokat, építhetik hoteljeiket. A portálon nem csak Zynga játékok lesznek: az általuk létrehozott technológiáért és felületért a mikrotranzakciókból befolyó összeg egy részét kérik majd el a csatlakozni kívánó fejlesztőktől.

KÖZELEDIK AZ ARMY OF FOUR, AZ ARMY OF TWO FOLYTATÁSA: AZ EGYIK FŐSZEREPLŐNEK A CSILLAGKAPUS JOE FLANIGAN ADJA A HANGJÁT

Bajban a GAME és az angol játékpiac

Talán egy lábjegyzetet érne egy videojáték magazinban egy bolthálózat bezárása, hiszen az elmúlt pár évtizedben már több példa is akadt rá. Ugyan ki emlékszik már arra, mikor még a hazai Virgin is játékokat árult? A GAME esete mellett viszont nem mehetünk el szó nélkül, már csak a mérete miatt sem, hiszen 1287 bolttal nem kispályás szereplőről van szó. Most pedig pontosan ennyi üzletet fenyeget a bezárás. De miért van ennek hírértéke? Mert a Game által tavaly termelt 1,6 milliárd angol font a brit játékpiac tetemes hányadát teszi ki, és ha a GAME bezár, az magával ránthatja a világ második/harmadik legnagyobb videojáték piacát is. A bajok tavaly év végén kezdődtek, mikor kiderült, hogy a GAME fizetőképessége kérdéses, ezért a legfontosabb partnerek kizárólag akkor hajlandóak leszállítani a termékeket, ha azt a cég előre kifizeti. A GAME a jelenlegi helyzetéből adódóan erre nem képes, ezért fordulhatott elő az, hogy a Ubisoft PlayStation Vita játékai csak jóval a megjelenése után váltak elérhetővé, vagy hogy az év egyik legnagyobb címét, a Mass Effect 3-at, sőt, az összes EA játékot a GAME már nem tudja kirakni a polcokra. Utóbbi talán az eddigi legnagyobb csapás, elemzők szerint ezzel minimum 3 millió fontos haszontól esnek el, és ez a szám csak nőni fog, ha mások is kihátrálnak a GAME mögül. A boltok bezárását mi nem éreznénk meg, de az angol játékpiac, sőt, az egész játékipar igen: ha megszűnne Anglia legnagyobb, lassan egyetlen játékokra specializálódott bolthálózata, akkor nem lesz hely, ahol a vevők kipróbálhatják és megismerhetik az új hardvereket, megrendelhetik azokat a kis, szűkebb csoportokat érdeklő címeket, amit senki más nem forgalmaz. A nagyobb hipermarketek eddig is csak a legismertebb, legtöbb pénzt termelő franchise-okkal foglalkoztak, nyilván ez a jövőben sem fog változni, így a GAME gazdag termékkínálata után maradó űrt semmiképp se töltenék ki. Ennek következményeit már rövidtávon is érezhetnénk, hiszen ha az olyan különleges játékok, mint a Super Meat Boy vagy a hozzá hasonló, dobozos verzióval is rendelkező indie címek kikerülnének a boltokból, nem lehetne hol rendesen eladni őket. És ha nincs eladás, nincs pénz, amiből a jövőbeni játékokat finanszírozni lehet!

Assassin's Creed III.

A GDC pont egybeesett a lapzártával, így mikor ezeket a sorokat olvassátok, ti már okosabbak lesztek – egy dolog azonban már idő előtt kijött, méghozzá az Assassin's Creed III hivatalos dobozképe és a mellé járó első információk! A sorozat Amerikában folytatódik, 1753-ban kezdve. Igazi nyelvtörő az új főhős neve, hiszen kettő is van neki: a telepesek Connorként ismerik, de mivel az anyja indián volt, ezért Ratohnhake:tonként is hivatkoznak rá. Mivel épületből nem sok volt ekkoriban, ezért az új fejezet a játékmenetbe is belenyúl, nem csak Bostont és New Yorkot, de az azt körülvevő vadvidéket is bemutatva, olyan történelmi szereplőket vonva be a sztoriba, mint George Washington és Benjamin Franklin. A sorozat megújítását komolyan gondolja a Ubisoft, a harmadik rész alkotói annyi időt kaptak a fejlesztésre, mint az első rész esetében (3 évet). A következő számunkban részletes, minden apróságra kitérő előzetest írunk róla, utánajárva, vajon sikerül-e a vérfrissítés!

TOP 10

ANGLIA **02.26 – 03.03**

Football Manager 2012

Mi más lehetne egy angol toplista élén, mint egy focimenedzser, főleg, ha a legendás SI Games csinálja.

PCG XX.XX **XX%**

Star Wars: The Old Republic

Hiába a hetente előkerülő új bugok és glitchek, az Old Republicnál népszerűbb MMO kevés akad.

PCG 12.02 **85%**

The Sims 3: Házi kedvenc

Nem maradhatott háziállatos kiegészítő nélkül a harmadik Sims. Lovat, elefántot a nappaliba, panellakásba?

PCG 11.12 **83%**

The Sims 3

Valamilyen Sims vagy kiegészítő jelenléte egy angol listán legalább annyira kötelező, mint az első helyen álló focimenedzser.

PCG 09.07 **88%**

The Elder Scrolls V: Skyrim

November óta tartja magát a listán az ötödik Elder Scrolls és a hamarosan érkező DLC miatt még sokáig ott is marad!

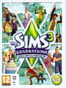
PCG 12.01 **95%**

Battlefield 3

Amíg anyu/hugi a Sims 3-ban kutyázik, apu és az öcsi a csatatéren lövi rongyosra egymást, gyalogosan, tankkal vagy egy targoncával.

PCG 11.12 **92%**

The Sims 3: Generations



Gyerekkortól a sírig, szórakoztató formában. Az biztos, hogy ha Sims 3 kiegészítőt kell gyártani, nem kell új ötletért a szomszédba menni.

PCG 11.10 **72%**

The Sims 3: Late Nights

Nem tudjuk eldönteni, melyik a rosszabb: péntek este otthon Sims 3-azni vagy péntek esti bulit a Sims 3-ban szimulálni.

PCG 11.01 **78%**

FIFA Manager 12

Ha épp nem a FIFA van a topon, akkor a menedzser testvére tartja a frontot, még a téli fagyok alatt is. A búza fagyhat, de a labdának gurulnia kell!

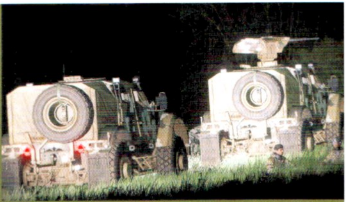
PCG XX.XX **XX%**

Fallout NV: Ultimate E.

Végtelen idők végtelen szórakozása – minden DLC-vel egybepakolva nehéz lenne tartalmasabb játékot találni a Fallout: New Vegas Ultimate Edition-nél.

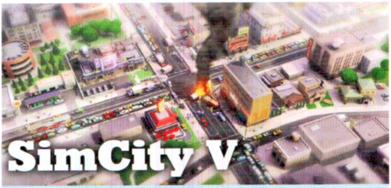
PCG 10.12 **88%**

HARDVER GYÁRTÁSBA KEZDHET A VALVE: A PLETYKÁK SZERINT LEGKÉSŐBB AZ E3-ON DEBÜTÁLHAT A LEGENDÁS JÁTÉKGYÁR TITOKZATOS GÉPE



Arma 3 alfateszt készül

Vannak a játékvilágban biztos pontok: az évenkénti FIFA és Call of Duty epizódok, az új gépeket, hardvereket felvezető világmegváltó ígéretek, na meg az, hogy ha a Bohemia Interactive játékot készít, akkor annak kell minimum egy fél év, mire már nem úgy működik, mint ha csak bétaverzió lenne. Így volt ez a legendásan sokat fagyó és más emlékezetes hibákat produkáló Operation Flashpoint, valamint a lélektani folytatásnak szánt Arma esetében is, amely annyira tartotta magát az elődje szellemiségéhez, hogy még a bugok nagy részét is vitte magával. Ezt a stratégiát mostanra már nem csak a játékosok, de maguk a fejlesztők is megunták, így a Bohemia Interactive nem csak leteszi a nagyesküt a jobb teljesítmény mellett, de kézzelfogható bizonyítékot is ad: az E3 után közösségi alfateszt indul! Közösségi, mert nem csak egy szűk réteg próbálhatja ki, hanem a szokásosnál jóval több ember. Az alfa az Arma 3 meglehetősen kis szeletét mutatja meg, elsődleges célja a Real Virtuality motor új verziójának tesztelése, hogy az első élményeket ne a földbe zuhanó tankok és a semmiben lévő növényzet adják. Ennek megvan a maga előnye és hátránya is: a fájó pont a csúszás, az Arma 3 ugyanis az eredetileg tervezett időponthoz képest jóval később, legkorábban az év utolsó negyedében jelenhet meg, október és december között. Előnye mégis a játékosoknak származik belőle, ők értelemszerűen egy jobban kimunkált, finomhangolt és remélhetőleg bugtalanított verziót kapnak, az alfával pedig megkezdődhet a modkészítés is, így a teljes verzióra már harcra készen álló bővítményekkel készülhetnek a legnagyobb rajongók. Az Arma 3-at kipróbálni nem csak a nyáron lesz lehetőség, valamikor az alfa után egy tartalmasabb, publikusabb béta is lesz, hogy tényleg ez lehessen minden idők legkidolgozottabb, legtartalmasabb, legjátszhatóbb Bohemia Interactive játéka. Látva az előéletüket ez nem tűnik igazán vállalhatatlan célkitűzésnek!



SimCity V

A kánon szerint az utolsó SimCity a 2008-as, Wii-s SimCity Societies volt, de mi most tekintsük el ettől, és mondjuk azt, hogy a 2007-es SimCity Societies óta nem kaptunk új részt. Ha a világfájdalmunkon még szeretnénk kicsit erősíteni, akkor az utolsó Maxis által gyártott részt, a 2003-as SimCity 4-et tekintjük az utolsó városmenedzselős mérföldkőnek, és ennek fényében máris jobban tudunk örülni annak, hogy valamikor jövőre érkezik az ötödik rész. A fejlesztői székbe megint a Maxis emberei ugranak be, akik tanultak a korábbi hibákból, és több ponton is belenyúlnak az öregedő modellbe. Ilyen a grafikus motor, amely a valósághűséget és a jellegtelenséget erőltető Societies-től eltérően a negyedik rész stílusát követi, így sokkal színesebb, gazdagabb településeket ábrázol, olyanokat, ahol már nem csak szögletes kereszteződések és utak vannak, de - és ide képzeljünk dobpergést - már akár kanyar is! Ez persze csak annak forradalmi újítás, aki kívülről fújja a SimCity játékmenetét. Mi ennél sokkal jobban örülünk az 1996 óta nemigen használt multiplayernek, amely a közösségi oldalak világából táplálkozik. Ennek megfelelően a játékosok nem csak versenghetnek egymással, de segíthetik is a kollektív városépítést: megoszthatóak a nyersanyagok, sőt, még az építhető terület is, ami remek lehetőséggel kecsegtet a Star Warsos, egész bolygót felnyaláboló megavárosok létrehozásához. Egy biztos: ha lesz benne Godzilla, árvíz és földrengés, akkor biztos, hogy jól fogunk szórakozni - városunk lakosai már kevésbé!

Megint bővül a Civilization V

Régi ötleteket leporolni és újnak nevezni nem szép dolog, de ha a Civilizationről van szó, ezt is meg lehet bocsátani, elvégre a másnaposságon és mondjuk a végtagvesztésen túl a hatékony munkára ez jelenti a legnagyobb veszélyt. Aggódni eddig se aggódott senki, hogy nem lesz kit leigázni, a Gods & Kings bejelentése után pedig pláne nincs ok panaszkodni, hiszen tavasszal megint bővülni fog az ötödik rész. Nem is kicsit, 9 új civilizáció és világcsoda, 13 új épület, 27 új egység és 3 scenario is gondoskodik róla, hogy minimum egy hónapig megint ne aludjon senki. A hollandoknak, keltáknak, majáknak is lehet örülni, de a kiegészítő elsősorban nem róluk, hanem az alapjátékból érthetetlen módon hiányzó vallás visszahozásáról szól, ahol az igét próféták terjesztik, az isteneknek pedig Pantheonokban lehet adózni. Töltelék-újdonságnak meg ott lesz a diplomácia, a kémkedés és az AI fejlesztése - mert ezt a kiegészítők bejelentésének végére mindig oda kell írni, ugye!

A NEGATÍV VISSZAJELZÉSEK HATÁSÁRA AZ ELECTRONIC ARTS VÉGLEGESEN TÖRÖLTE AZ APP STORE-BÓL A BATTLEFIELD 3: AFTERSHOCKOT

Mint minden hónapban, ezúttal is szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb indie-történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. A nagy sikerű rovatban ezúttal is vicces, furcsa, elgondolkodtató, de ami a legfontosabb, a mainstream játékgyártásban megszokott megoldásoktól nagyon messze álló programok kerülnek terítékre. Természetesen továbbra is várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!

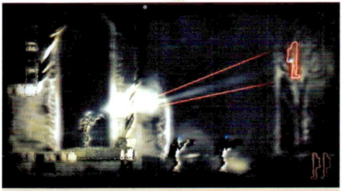
Dinólövölde

http://spiralgamestudios.com/

A veteránokból alakult Spiral Game Studios egyszerre két játékkal is debütál idén. Az Orion: Prelude egy Unreal 3 motorra épített sci-fi FPS lesz, amelyben dinókra kell lövöldöznünk egy hatalmas, szabadon (gyalog, járművekkel, vagy akár jetpackkel a hátunkon röpködve) bejárható idegen világban. A készítők olyan játékok legjobb elemeit gyúrták egybe, mint az Unreal Tournament, a Quake 2 CTF, a Starsiege: Tribes, vagy épp a Counter-Strike. A cucc XBLA, PSN, Steam és OnLive platformokon fog megjelenni 20 dolláros árcímkével, de máris beígértek hozzá három ingyenes DLC-t. Megjelenési dátum még nincs, ám márciusban érkezik 10 dolláros „kistestvére", az Orion: Dino Beatdown Steamre és OnLive-ra, amelyben ötfős kooperatív meccseken kóstolhatunk bele a mókába, osztályalapú rendszerrel, fejleszthető fegyverekkel és képességekkel.

Indie Fund: újabb siker

Előző számunkban számoltunk be a független szféra jeles képviselői által alapított és működtetett Indie Fundról, és arról, hogy az első támogatott projekt fényes sikert hozott, hiszen a Q.U.B.E. négy nap alatt visszahozta a befektetést. Nos, az 56. oldalon tesztelt Dear Esther még nagyobbat szólt: az első napon 16 ezren vásárolták meg, a belepumpált 55 ezer dollár 5 és fél óra alatt (!!!) térült meg. Azt hiszem, ehhez fölösleges is bármilyen további kommentár...



The Swapper

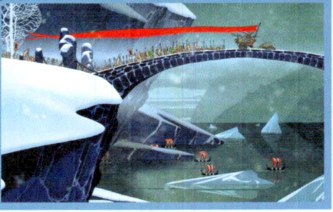
http://facepalmgames.com/the-swapper

A Facepalm Games csapatát három finn fiatalember, Otto Hantula, Olli Harjola és Carlo Castellano alkotja. Első játékuk, a Swapper már félkészen is temérdek verseny és kiállítás (többek között a tavalyi IndieCade és az idei Indie Game Challenge) díját besöpörte – nem érdemtelenül. A PC-re és Macre talán még idén befutó puzzle-platform játék főhőse egy idegen és veszélyes világban találja magát, amelyben csak egy különös fegyverrel tud boldogulni. A jobb egérgombbal a becélzott ponton létrehozhatjuk klónunkat, amely mozdulatainkat másolja (így pl. megnyomathatunk vele egy kapcsolót), a bal gombbal viszont átlőhetjük magunkat bele (az eredeti test ilyenkor megsemmisül), így lehet magasabbra jutni, vagy egy szakadék túloldalára. Az alapötlet tehát a Portalra hajaz, a kivitelezés viszont teljesen egyedi, a srácok ugyanis agyagból formázták meg a háttereket és modelleket, majd dinamikus fényekkel bolondították meg az egészet – az összhatás egészen varázslatos.

The Banner Saga

http://stoicstudio.com/

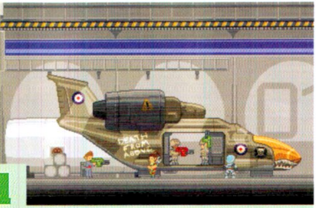
Három ember. Arnie Jorgensen grafikus, aki az Ion Storm, a Retro Studios, a Sony és a BioWare kötelékében dolgozott; Alex Thomas, aki amellett, hogy a Ubisoft és a BioWare számára hozott létre karaktereket, rajzolt háttereket, besegítve a tervezésbe is, a DreamWorks és a Cartoon Network részére is szállított forgatókönyveket; és John Watson, aki a NASA, a Sony és a BioWare csapatánál kódolt. Három jó barát Texasból, akik öt éve melóztak együtt a Star Wars: The Old Republicon, és akik annak megjelenése után saját, független stúdiót hoztak létre Stoic néven, hogy megvalósítsák álmukat. Ez pedig nem más, mint a The Banner Saga, egy rajzfilmszerű grafikával és erős történettel megáldott RPG, amelyben a csaták a klasszikus TBS-ek rendszerében zajlanak. A gárda sajátos módon tálalja a vikinges mókát: idén nyáron kiadnak egy önálló részt, amelyben multis meccseken próbálhatjuk ki a harcot, hogy aztán ezt kövesse a szólista kampány. Izgalmas projekt, a hivatalos oldalon is megtekinthető videó látványvilága pedig valóban pazar.



Terraria: lezárva

Andrew „Redigit" Spinks, a zseniális és jelentős (úgy kritikai, mint anyagi) sikert arató Terraria atyja a játék fejlesztői blogján jelentette be: leáll műve további pátyolgatásával – még pár hibajavítást elvégez rajta, aztán továbblép. Az ok egyrészt családi (felesége újabb fiúval ajándékozza meg), másrészt szakmai (programozói és tervezői énjét kicsit fel akarja tölteni és továbbképezni), de a csapat is megbomlott, hiszen Finn „Tiy" Bryce, aki Redigit mellett a játék grafikáját készítette, új bandát hozott létre (lásd a Starbound-hírt). Andy barátunk megköszönte a rajongók támogatását, és megígérte: valamikor a jövőben egy, még a Terráriánál is jobb projekttel lép az indie-szféra színpadára.

AZ INDIE GAME MAGAZINE ÉS DIY GAMER TULAJDONOSA MEGVÁSÁROLTA AZ 8-BIT FUNDING PORTÁLT.



Starbound

http://playstarbound.com

Ahogy a Terraria-hírben említettem, a játék egyik alkotója, Finn „Tiy" Bryce új csapatot alapított. A team neve Chucklefish, első művük pedig egy igencsak érdekes sandbox móka lesz. A Starbound elején anyabolygónkról menekülünk egy űrhajóval, amikor támadás ér minket, ám az utolsó pillanatban sikerül landolnunk egy elhagyott űrállomáson. Ez lesz az otthonunk, egyik feladatunk, hogy visszaállítsuk régi fényébe, legénységet toborozva, különböző egységeket (kutatólabor, robot-összeszerelő műhely és a többi) beüzemelve, a másik pedig, hogy különféle bolygókat fedezzünk fel, és onnan begyűjtsünk

mindenféle élő és élettelen dolgot, illetve küldetéseket oldjunk meg. A játék egyik különlegessége, hogy minden planéta véletlenszerűen épül fel a felfedezés pillanatában, így nem lesz két egyforma égitest és játék sem. A bolygó koordinátáját viszont megoszthatjuk a közösséggel, így akár expedíciókat is szervezhetünk barátainkból, hogy együtt tárjuk fel annak titkait, hiszen minden fűt-fát-objektumot megvizsgálhatunk és tapasztalatainkat feljegyezhetjük naplónkba. Ha pedig nagyon megtetszik egy planéta, kinevezhetjük anyabolygónkká, és átalakíthatjuk kedvünk szerint, terraformálással, az időjárás szabályozásával, az általunk felfedezett élőlények betelepítésével. A 2D-s, kellemes grafikájú Starbound megjelenése nyár végén várható.

Wizorb, Steamen is

www.wizorb.com/

Tavaly szeptemberben jelent meg az Xbox Live indie-részlegében a Tribute Games jópofa játéka, amely a klasszikus fantasy RPG-k és a falbontós játékok (Breakout, Arkanoid) kellemes elegye, és zenéjében, grafikájában a 8-bites időket idézi. A cucc kedvező fogadtatásra lelt, ezért a srácok átportolták PC-re, Macre és Linuxra is, ez a verzió november 7. óta kapható a GamersGate és a Desura rendszerében, illetve a Mac App Store-ban, igen olcsón, három dolláros árcímkével. A Steam-verzió tehát kimaradt – eddig, ugyanis a fejlesztőcsapat bejelentette: március 14-én a Valve áruházában is kapható lesz ez a remek kis móka, ráadásul a hírek szerint achievementekkel megáldva. Érdemes megkukkantani!

Heaven Variant

http://zanrai.com/heavenvariant/

A mindössze háromfős dallasi Zanrai Interactive első munkája igazi kis múltidéző gyöngyszemnek tűnik: a Heaven Variant a klasszikus side-scrolling shoot 'em upokra hajaz, a 80-as, 90-es éveket idéző zenével, animációval, de igen látványos, modern megjelenítéssel, az Unreal-technológia támogatásával. Igaz, a srácok hozzátették, hogy játékukat (amelyben amúgy egy űrzsarut alakítunk, akinek a jövőbeli Földet globális háborúba taszítani akaró bandákkal kell felvennie a harcot) inkább egy oldalra görgetős akciócímnek tekintik, tehát nem akarják elrémiszteni azokat, akik a műfajtól, különösen annak „bullet hell" válfajától (mint amilyen a legendás Ikaruga volt) idegenkednek. Fő céljuk a szórakoztatás, a kellő kihívás, de nem szívatás, azaz a casual és a hardcore réteg közötti, meglehetősen népes játékos populációt próbálják megszólítani. Az eddig látottak mindenesetre biztatóak...

Bientôt l'été

http://tale-of-tales.com/bientotlete/

Aki ismeri a Tale of Tales munkásságát (The Path, Graveyard), az nem fog meglepődni az új projekt alapötletén: a Bientôt l'été („hamarosan nyár") című, elvileg idén ősszel megjelenő szösszenetben az Atlanti-óceán francia partvidékén álló kisváros strandján sétálgatva kell gondolatokat, illetve a hullámok által partra vetett dolgokat gyűjtenünk, majd egy kávézóba ülve ezek segítségével meghódítani egy másik játékost. Hogy egy kicsit csavarjunk a dolgon: az egész lényegében egy szimuláció, igazából egy űrállomáson vagyunk, partnerünk pedig talán fényévekre tőlünk, egy másik állomáson. Mindez egyébként modern korunk metaforája, hiszen sok kapcsolat szövődött már így, az internetre kötött gépek mögött ülő emberek között – például a kétfős alkotógárda, Auriea Harvey és Michaël Samyn is így találkozott annak idején egymással...

KÖNYÉKIG A SZELENCÉBEN
BORDERLANDS 2

[ÍRTA MIGUEL] A Borderlands első részét ugyan szerették a kritikusok, de odáig senki sem merészkedett, hogy tökéletesnek nevezze. A papírvékony történet, az egysíkú karakterek és az ostobácska ellenfelek azonban nem akadályozták meg a vásárlókat abban, hogy négy és fél milliónál is többször vegyék meg a játékot. Na, a második rész állítólag tökéletes lesz.

A tavaly nyáron bejelentett Borderlands 2-ről már írtunk egyszer, azonban a 2011/09-es számban még inkább csak találgattunk, semmi nem volt biztos. 5 évvel járunk az első rész története után, és már a nyitányban sikerül az új főgonosz, Jóképű Jack bütykére taposnunk azzal, hogy túl merjük élni a halálunk tiszteletére rendezett gladiátorviadalt. Azonmód ki is penderítenek minket a senkiföldjére, hogy ott aztán ugyanaz a Guardian Angel kezdjen a fülünkbe suttogni, aki miatt már az első részben is sok bajba keveredtünk. Ebből az alapból bármi kihozható, szóval elkezdtünk kérdezősködni. Azt persze most sem tudom állítani, hogy minden kérdésünkre választ kaptunk, de tény, hogy miután elbeszélgettünk picit Chris Faylorral és Adam Fletcherrel, a játék két menedzserével, máris közelebbinek tűnik a szeptember 21-i megjelenés.

MINDENKI VISSZATÉR

Kicsit talán furcsa lesz, hogy már a cikk elején lelövöm a poént, de ha igazán sokat akartok megtudni a játékról, és mondjuk nem szerettek olvasni, akkor a legegyszerűbb, ha megnézitek a „Borderlands 2 Doomsdaytrailer" elnevezésű, háromperces, feszesre vágott előzetes videót a YouTube-on. Ha elég éles a szemetek, sokatmondó apróságokat fedezhettek fel már rögtön az első néhány képkockán – csak nem Mordecai, az első rész mesterlövésze balettozik azon a tornyon? „Jól kiszúrtad, bizony, ő az", mondja Chris. „Az már korábban kiderült, hogy Lilith, az első rész vörös bombázója visszatér majd, de az talán sokaknak újdonság, hogy a másik három szereplő is megkapja a maga pár sorát a második részben. Egészen pontosan több is lesz az pár sornál – a Borderlands első részének összes karaktere NPC-ként, vagyis nem játszható szereplőként kerül be a folytatásba, és bár annyit elmondhatok, hogy mindegyikük fontos szeletet kap majd a történetből, részleteket egyelőre nem árulhatok el."

Szerencsére a játékosokat egyelőre nem azok a szereplők érdeklik elsősorban, akikkel nem játszhatnak – épp ellenkezőleg, azokról szeretünk sokat tudni, akikkel majd ismét 20-50-100 órákra ragadunk össze Pandora bolygóján. „A Borderlands 2 ismét négy játszható szereplőt indít, és ezeket igyekeztünk az első részben szerzett tapasztalatok segítségével a lehető legérdekesebbre összegyúrni. Salvadorral már találkozhattatok, ő volt a tavaly nyári bejelentés főszereplője – a hatalmas termetű, szakállas figura akár két fegyvert is használhat egyszerre. Ha Lilithet nem is kapjuk vissza teljes egészében, azért nem maradunk Siren nélkül: ezúttal Mayának hívják, és bár nem vörös, és nem képes szellemalakban rohangálni, azért érdemes lesz majd kipróbálni, mit tud. Axton szintén új figura, őt leginkább azoknak ajánljuk, akik szeretnek egy hatalmas gépágyú védelme

ADATOK

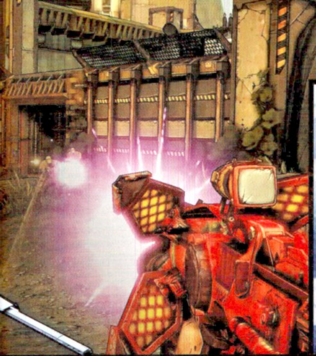
KIADÓ
2K Games

FEJLESZTŐ
Gearbox

MEGJELENÉS
2012.09.21.

STÍLUSMINTA

Borderlands 2009
(2K GAMES)



A második rész egyik nagy újdonsága, hogy akár már négyen is beszállhatunk a járművekbe. Egy vezet, egy a fedélzeti ágyút kezeli, ketten pedig a platóról osztják az olmót. Jó lesz ez.

mellett harcolni. Végül pedig következzen ZerO, az Assassin – talán ő az, aki a leginkább beindítja az emberek fantáziáját."

És valóban, a videón azt látjuk, hogy a semmiből előtűnő, villámgyors figura kardot ránt, és két suhintással miszlikbe aprít egy robotot, meg valami emberszabásút. Nocsak, lehet, hogy lesz klasszikus közelharci karakter is? „Nem, ZerO speciális

Ha a Borderlands első részét szerettétek, akkor szinte biztos, hogy az ősszel érkező folytatást imdáni fogjátok.

képességét (actionskilljét) láttátok működés közben. Ha aktiválja, speciális öltözéke miatt láthatatlanná válik, ráadásul egy holografikus csalit vetít ki, ami megzavarja az ellenfeleket, akik így felfedik a gyenge pontjaikat. A döntés ekkor csak rajtad áll, hogy a közelükbe férkőzve, a kardodat használva végzed ki őket, vagy inkább távolról, egy nagyot sebző mesterlövész puska segítségével teszel pontot az akció, no meg az ellenfelek életének végére."

ÜGYESEBBEK, GAZDAGABBAK, SEBEZHETŐBBEK

Ha már az ellenfelekre terelődött a szó, nem is hagyjuk, hogy a fejlesztők témát váltsanak, hiszen a videóban több érdekesség is feltűnik. Például az, hogy az első részben leginkább csak gyalogosan, esetleg homokfutóval közlekedő banditák most nemcsak repülnek, de Pandora szörnykutyáit, a skagokat szintén meglovagolják. Felcsillan a szemünk: csak nem repülhetünk a második részben? „Nem, és mielőtt kérdeznéd, a kutyák hátára is csak a banditák ülhetnek fel. A történet szerint az ellenfelek seregének gerincét továbbra is a haramiák adják majd, azonban a korábban látottakhoz képest jóval komolyabb forrásból gazdálkodhatnak, így nem az első részben megszokott, nagyjából egy kaptafára készült ellenfelekre kell számítani. Ettől függetlenül csak azért, mert ők repülő gépeket eszkábálnak maguknak, és még a skagek hátára is nyerget tesznek, még nem biztos, hogy a játékosoknak is ezt az utat kellene választaniuk. Hidd el, lesz pont elég újítás ahhoz, hogy eszedbe se jusson, hogy de kár, hogy nem lovagolhatsz robotokon."

Apropó robotok – a videóban az is látható, ahogy a játékos karaktere néhány jól irányzott lövéssel eltünteti az egyik ellenség-robot karját, aztán szétlövi a lábát is. „Igen, egyes ellenfél-típusoknál bevezettük a területérzékeny sebzést", veszi át a szót Adam. „Az igazat megvallva úgy általában sokat dolgoztunk azon, hogyan jelenjen meg az, hogy eltalálsz valakit, és a már most is látható végeredményt, illetve a fejlődés legnagyobb részét a fantasztikus animátorainknak köszönhetjük. Minden egyes ellenség máshogy reagál attól függően, hogy hol érte őt sérülés. Egy Loadert, vagyis egy harci robotot szinte az összes „végtagjától" megszabadíthatsz, akkor is tovább tud majd harcolni, csak épp amit elveszít, azzal már nem veszélyeztet – egy WAR típusú loadernél, ahol minden egyes karon rakétavetők és golyószórók vannak, ez elég hasznos dolog. Az organikus élőlények, mint például a banditák, egy kicsit jobban össze vannak rakva, szóval arra ne számíts, hogy majd őket is szétcincálhatod, de náluk sem lesz mindegy, hogy hol találod el őket, és persze az sem, hogy mivel."

Már korábban is felreppent az a pletyka, hogy az első rész négy elemi sebzése (gyújtó-, maró-, robbantó- és sokkhatás) mellé bejön egy új találmány. Pontos elnevezés híján kénytelen vagyok trutymó-faktornak

ÚJ HŐSÖK

A Gearbox elmondása alapján a Commando kaszt az első rész Soldierjének továbbfejlesztett, elitkatonásított, „feltökösített" változata. Fő fegyvere a fejleszthető lövegtorony, ami golyószóró vagy akár gránátvető is lehet attól függően, hogy mi illik jobban a játékos harcmodorához. Kitűnő támogató karakter, sokoldalúságával könnyedén a kooperatív játékmód alappillérévé válhat.

A Gunzerker megnevezés talán még azoknak is elmond mindent, akik nem beszélnek angolul. A nagydarab, szakállas fickó fő ismertetőjele, hogy egyszerre két fegyvert tud kezelni anélkül, hogy komolyabban összezavarodna, emellett abból merít életerőt, hogy sértegeti az őt körbevevő ellenséget – ezt a képességét Come at me, Brónak, vagyis Na gyere, öcsémnek nevezte el a Gearbox.

Első látásra nagyon fellelkesültünk, de kiderült, hogy a karddal hadonászó, időnként láthatatlanná váló Assassin elsősorban inkább mesterlövész, és csak aztán közelharci szamuráj. A kardja ugyan fejleszthető, de nem cserélhető, speciális képessége pedig az, hogy látja az ellenfelek gyenge pontjait, és ki is használhatja ezeket – hogy ezt távcsövön át vagy közvetlen közelről teszi, már a játékos döntése.

Bár a kaszt neve nem változott, ez nem jelenti azt, hogy a Siren altípus tulajdonságai is ugyanolyanok maradtak. Az első részben Lilith phasewalkolt, vagyis szellemalakban futott, Maya ezzel szemben inkább phaselockol, vagyis „varázserejével" megakasztja az ellenfeleket. Számos egyéb extra tulajdonságot ígértek a készítők, de a csábító külső ellenére talán Maya a legunalmasabb lehetőség a karakterek közül.

Claptrap visszatér!

Tavaly nyáron még titok volt az őrült kis robot sorsa, mára azonban kiderült, hogy felesleges volt izgulni, hiszen naná, hogy visszatér! Mivel pontos részleteket nem tudni arról, hogy mi is lesz a szerepe (már azon túl, hogy küldetéseket ad), megemlítem, hogy Claptrapből időközben a Gearbox jószolgálati nagykövete lett: az elmúlt egy évben lánykérésben is közreműködött, és egy alkalommal sajnos egy rákban elhunyt rajongótól is neki kellett elbúcsúznia.

elnevezni a dolgot, arról van ugyanis szó, hogy a speciális fegyverrel eltalált ellenfeleket egy olyan különleges trutyi borítja be, ami aztán megsokszorozza az áldozatot ért elemi sebzést. A recept tehát egyszerű: borítsd be őket nyállal, aztán dugd őket a konnektorba!

BIZTOSÍTÉK, NEM ÍGÉRET

Fogy az időnk, lassan elő kell, hogy álljunk a nehezebb kérdésekkel is. Nem baj ugyanis, hogy a harcrendszer továbbfejlődik, de az igazság az, hogy azzal már az első részben sem volt komolyabb probléma. Ellentétben például a történettel, a küldetésekkel, meg azzal, hogy bár elméletileg sandboxos szabadságot kaptunk, ha választanom kell, akkor inkább tűnt félig üresnek az a homokozó. Mi a biztosíték arra, hogy a második rész nem megint egy olyan, jól konstruált történettel és érdekes szereplőkkel vékonyan szórt játék lesz, mint az első epizód?

„Mi is megtanultuk a magunk leckéjét a Borderlands első részében, így Paul Hellquist, a játék kreatív igazgatója, és Anthony Burch író már a fejlesztés első napjától kezdve azon dolgozik, hogy a történet nagyobb szerepet kapjon a folytatásban. Annyit mindenképp mondhatok, hogy a rajongók ezúttal nem fognak csalódni." Ez esetleg azt is jelenti, hogy a kardozás, a két különböző fegyverrel két különböző irányba lövés, lassított felvételen történő ugrás a trailerben látott módon kerül majd a játékba? „Természetesen nem", hűti le a kedélyeket Chris. „A videóban látott akciók majdnem mindegyike azt hivatott megmutatni, hogy mire lesznek képesek a karakterek. Salvador képes egyszerre két fegyvert használni, Zer0-nak van kardja, Maya fáziscsapdába zárhatja az ellenséget, Axton pedig a fegyverállványokra szerelt őrültségekkel bánik majd ügyesen – de továbbra is FPS-nézetben, és nagyjából úgy, ahogy azt az első részben megszokhattátok. Lassított felvételes, ordítva lövöldözős lehetőség nem lesz, ha csak te azt nem gondolod majd közben, hogy épp ez történik. Nem, sokkal inkább arra összpontosítottunk, hogy minél több ismerős térjen vissza, hogy legyen jó pár új arc mind a barátok, mind az ellenségek sorai közt, és persze nem sajnáltuk az időt a világ és a karakterrendszer átalakításától sem."

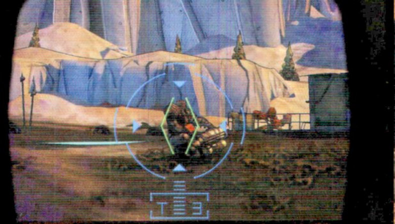
KÉPESSÉGFEJLESZTŐ

„Igen, a történet elmélyítése mellett ez a két legfontosabb fejlesztett terület", veszi vissza a szót Adam. „Vegyük például a speciális tulajdonságok, azaz az actionskillek rendszerét – az első rész négy karakterének ugyanúgy volt egy-egy olyan skillje, amit elsütve valamilyen előnyhöz jutottunk. Lilith phasewalkja, Mordecai madara, Brick őrülete vagy Roland Scorpio Turretje. Természetesen az új karakterek is kapnak hasonló bónuszt, azonban a rendszer sokkal inkább arra épül majd, hogy a játékos úgy alakíthassa ezeket az extra tulajdonságokat, hogy azok a legjobban szolgálják a játékstílusát. Ennek megfelelően alaposan átszabtuk a képességfákat, szinte semmi sem maradt a helyén, ráadásul bevezettünk egy új dolgot, amit mi csak game changereknek, vagyis olyan képességeknek hívunk, amik kiválasztásával minőségi változás lép be a játékélménybe. Mondok egy példát: az első rész lövegtornyos karakterét váltó Commando kaszt továbbra is a telepített fegyverekből meríti az erejét, de ez korántsem jelenti, hogy ha egyszer valahova letetted a saját ízlésed szerint faragott ágyút, nem mehetsz be egy kis közelharcra az ellenség sűrűjébe. Van egy egész csoport ilyen skill, mi csak gerilla-ágnak hívjuk, és ha pogózni támad kedved, miközben a lövegtornyod messziről segít néhány jól irányzott rakéta

Cseles ellenfelek

Bár az ellenfelek már az első részben is megfelelően változatosak voltak, a folytatásban a Gearbox nagy hangsúlyt fektetett arra, hogy lehetőség szerint minél inkább a játékosok kedvére tegyen. A cikkben is említett, repülő szerkezetre és felnyergelt szörnyekre pattanó banditák mellett a hangmodulátorukig felfegyverzett robotokat, a méretes csápokkal csapkodó, hatalmas thrasheröket, az óriás skageket, és persze a főgonosz, Jóképű Jack válogatott gonoszságait kell megemlíteni. Ez utóbbi talán a legkomolyabb fenyegetés: a Pandora körül keringő hold tömegvonzásában felállított őrállomásáról a főgenya bármikor halálos rakétaesőt zúdíthat ránk.

Ez a figura annyira visszataszítóan néz ki, hogy öröm lesz szétlőni a seggét!



Ami biztos, hogy az ellenfeleinknek egy sebtapasznál többre lesz szükségük

képében, hát megteheted majd. Nagyon erős különbségeket hozhat ez a rendszer, és őszintén mondom, hogy a Gearboxnál mindenki nagyon kíváncsi, hogy milyen őrült ötletekkel állnak majd elő a játékosok."

KITALÁLTÁK, MEGTANULTÁK, KIHASZNÁLJÁK

A videót bámulva nem tudom nem észrevenni, hogy a játék ugyan továbbra is az első rész ikonikus külső jegyeit, a stílusos karaktereket és a cel-shading technikával festett grafikát mutatja, az egész valahogy egységesebbnek, fejlettebbnek tűnik. Mikor szóvá teszem, már jön is a válasz. „A vicc az", kezdi Adam, „hogy bár természetesen egy csomó technikai dolgon reszeltünk picit, nem ez számít leginkább. Nem tudom, mennyire emlékszel, de a cel-shading a megjelenés előtt nem sokkal, mindössze egy évvel került be az első részbe, és akkor nem sok időnk volt kísérletezni. Akkor az volt a lényeg, hogy egy egységes, jól kinéző, de mégis egyszerű összképet adjunk, most azonban már nagyon kitanultuk a dolgot, így oda tudtunk figyelni a részletekre is. A csontváz és a vázizmok már megvoltak, most pedig csak rajtunk múlt, hova teszünk még húst, hogy kialakuljon egy jóval mélyebb és teljesebb, sőt, hihetőbb Pandora – nagyon fontos szempont volt, hogy ezúttal egy sokkal élettelibb, nagyobb játékteret adjunk. Persze az is számít, hogy jobban ismerjük a világot, így jobban megy az ötletelés is, és azon túl, hogy változatosabb vidékeken zajlik majd a kaland, lesz egy halom olyan hely, amikkel alaposan meglepjük majd a játékosokat. Igyekeztünk odafigyelni arra, hogy amit meglátsz, ahhoz oda is tudj menni – mindegy, hogy egy hegycsúcsról, egy toronyról vagy egy hatalmas gátról van-e szó."

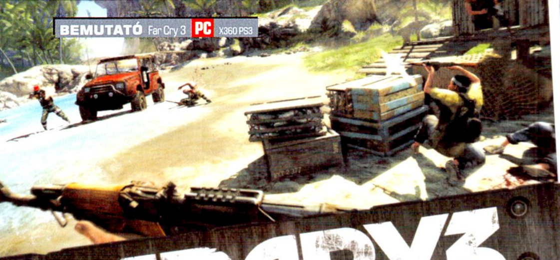
A képernyőn egyszer csak feltűnik egy autó, ami nemcsak máshogy néz ki, mint az első rész buggyja, de négyen ülnek rajta. „Igen, az osztott képernyős játékmód mellett a négyfős kooperatív multit is fejleszteni akartuk, és ehhez az is kellett, hogy ne csak ketten férjenek el az új autókon. A megoldás egy plató képében jelenik meg – egy ember vezet, egy a fedélzeti ágyút működteti, ketten pedig a csomagtartón állnak, és onnan osztják a szörnyeket. És ahogy látod, a pozíciók akár menet közben is cserélhetők: egy gombnyomás, és a karakter már mászik is át az autó másik részébe."

PC-SEKNEK, PC-RE

Már csak egy kérdés maradt hátra, méghozzá a közelmúlt és a jelen trendjeit figyelembe véve az egyik legfontosabb: vajon kell-e nekünk, PC-seknek számítanunk valami kellemetlen meglepetésre a megjelenéskor? „ A PC-s változat ugyanolyan fontos, mint akármelyik másik platform, és természetesen úgy tervezzük, hogy a konzolos változattal együtt kerül majd a boltokba ez is. Amiatt sem érdemes izgulni, hogy nem figyelünk oda az igényekre. Nem sokkal az után, hogy bejelentettük a folytatást, a felhasználói felület programozásáért felelős vezetőnk, Jason Shields nyitott egy topikot a Gearbox hivatalos fórumán, ahol arra kérte a játékosokat, hogy sorolják fel mindazt, amit szívesen látnának a második részben. Rengeteg jó ötletet kaptunk, és túlzás nélkül mondhatom, hogy a PC-s közösség ugrándozik majd örömében, ha meglátja, hogy mi mindent tettünk bele ezek közül a végleges változatba. Szerencsére a megjelenésig még bőven van idő, és alig várjuk, hogy szépen lassan mindent megmutathassunk – tartsátok nyitva a szemeteket, mert érdemes lesz odafigyelni a Borderlands 2-re.

Kislányok és matrónák

Ahogy a cikkben is említettem, a fejlesztők mindent megtesznek, hogy hihető világot és történetet adjanak a folytatásban, és ennek a legjobb eszköze, ha ügyesen tervezett NPC-kkel töltik meg a keretet. Két jó példát is érdemes alaposabban szemügyre venni. Egyrészt a cserfes kislány, Tiny Tina karakterét, aki valamiért nagyon nincs oda a robotokért, és a trailerben épp egy detonátoron mutat be nyújtógyakorlatot. Másrészt pedig ott a hatalmas termetű, szigorú tekintetű matróna, akiről a fejlesztők semmit nem árultak el – nekem az a tippem, hogy az első részből ismert Brick felesége a hölgy, de könnyen lehet, hogy mire ezeket a sorokat olvassátok, ez már rég közismert tény.



FARCRY3

SZEPTEMBERBEN FOLYTATÓDIK A FAR CRY SZÉRIA. A SZAVANNÁK HELYETT MEGINT EGY TRÓPUSI SZIGETEN. TURISTAKALAND EGY MÁMORÍTÓAN SZÉP, DE HALÁLOS CSAPDÁKKAL, TŰZHARCOKKAL ÉS ROBBANÁSOKKAL TARKÍTOTT VIDÉKEN.

[ÍRTA WILSON]

Az a jó az őrültségben, hogy csak magadat gondolod normálisnak. Nem hatnak rád az észérvek, nem befolyásol mások véleménye és megítélése, és nem csinálsz problémát abból, ha megsértesz valami törvényt, alapvető morális értéket. Őrültnek lenni jó dolog, ha magányos vagy, vagy ha vannak melletted mások is, hasonló személyiséggel – ha viszont egy egész szigetnyi akad belőlük, te pedig az az egyetlen szerencsétlen vagy, aki még nem vesztette el az elméjét, az baj. Két lehetőséged van, fuss vagy harcolj. Esetleg harcolj futva, vagyis legyél botcsinálta, semmiből érkező hős, pont, ahogy egy videojáték főszereplőjéhez illik.

DR. MOREAU SZIGETE, ÚJRATÖLTVE

A Bethesda-játékokban az a szép, hogy sokszor maguk a rajongók fejezik be, de FPS-ről ez általában nem mondható el, hiszen az szinte mindig egy végleges, kidolgozott kompakt élmény, főleg a mai, áramvonalasított, a szkriptelés oltárán kiterített világban. Mondjuk ez a második Far Cry-ra pont nem volt igaz: na nem azért, mert befejezetlen volt, hanem mert ritka volt az olyan alkalom, mikor mindene egységesen, nyöszörgés nélkül működött. Hiszen ki tudná elfelejteni a csata közepén, a legrosszabb pillanatban beragadó/elromló fegyvereket, a fejét szinte előjel nélkül felütő malária lázat, az ellenfeleket folyamatosan újratermelő útszéli ellenőrzőpontokat, a mesterséges intelligenciát, amely riadó esetén a pálya legtávolabbi pontján lévő ellenfélnek is kiadta a játékos pozícióját, vagy a bespeedezett Speedy Gonzales sebességével beszélő karaktereket. A Far Cry 2-ben ott volt a zsenialitás szikrája a piszkosul jó, de a játékban gyakorlatilag kihasználatlan afrikai helyszín képében, vagy a kiszolgáltatottság érzésében, csak nem volt semmi, ami ezeket egybekovácsolta volna – a játék nem az érdemeiért vált emlékezetessé. Legyen akármennyire is látványos és intenzív a beharangozó videó, ilyen előélettel szemöldökráncolás és óvatosság nélkül lelkesedni a harmadik részért bizony bátor dolog, de ha csak a látottak és hallottak fele is megvalósul, már közelebb vagyunk egy remek FPS-hez.

Elsőre furcsa, hogy egy zöldfülűt irányítva játszunk majd, de a játék arról is szól, hogyan nő fel a főszereplő a feladathoz

Hiszen műfajt nem, helyszínt viszont változtat az új epizód: a kezdeti fogadkozások és ígérgetések ellenére a Far Cry visszatér a gyökereihez, és ismét egy részegítően szép, homokos tengerparttal, csillogó kék vízzel körülvett szigetre tereli az akciót. Főszereplője, Jason Brody is ezért, a véget nem érő partizásért és pihenésért ruccan át, de egy a szokásosnál is görbébb este után nem a barátnője oldalán ébred, hanem egyedül, a padlón, megkötözve, egy ismeretlen hanggal, aki az orosz rulett egy sajátos verziójára veszi rá Jasont és barátait. A többes szám nem tart sokáig, az ismerősök nagy része golyóval a fejében költözik végleg a szigetre, Jason pedig futva távozik, hogy egyszerű turistából igazi mészárossá váljon, bosszút állva elrablóin, na meg mindazokon, akikkel menet közben összefut.

A MENEKÜLŐ EMBER

A szokásos blődségen, a „semmiből jött ember képzett katonává válik" elemen most ne akadjunk fenn, és fogadjuk el, hogy igen, Jason korábban tényleg nem forgatott fegyvert, és nagy eséllyel kést sem dobált az emberek homlokába, maximum megtermett ananászokba vájta azt, hiszen egy folyamatról van szó, olyanról, amire a történet nagy hangsúlyt fektet. A magányosság és a kiszolgáltatottság érzése szinte minden fronton érezhető lesz: nem csak azért, mert Jason kezdetben egy késsel és egy pisztolylyal kénytelen magának felfedezni a pokoli paradicsomot, hanem mert az átalakulása a cselekmény előrehaladásával párhuzamosan történik – és a főhős ezúttal sem éppen kertészekkel és filozófusokkal akad össze.

Az egyik igazán emlékezetes karakter egy bizonyos Doktor Earnhardt lesz, aki a viharos távozása miatt jelentősen sérült Jason egyetlen reménye a felépülésre. A baj csak az, hogy az öregedő Earnhardt elméje valamikor

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Montreal

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2012. 09. 06.

STÍLUSMINTA

Far Cry
2004 (UBISOFT)

Far Cry 2
2008 (UBISOFT)

● Egy jobb fegyver, mint például egy távcsöves puska sokat lendít majd a hatékonyságunkon…

pár évtizeddel korábban elment nyaralni és azóta sem tért vissza, így Jason meglehetősen korán megismeri azt, hogy milyen, mikor egy igazi őrülttől függ az élete. A doki által adott küldetés nagyon egyszerűnek tűnik, hiszen csak néhány gombát kell felszedni egy barlangban: ilyen, gyakorlatilag békés, harc nélküli küldetés nemigen volt egy korábbi részben sem, viszont jó motivációt ad a sziget felfedezésére. Lesz mit látni, a bejárható terület hatalmas, a leggyorsabb közlekedési módot ezúttal is az autózás adja majd, de aki akar, gyalogolhat is. Persze ebben az esetben fel kell készülni mindenre, hiszen ezúttal már komoly flóra és fauna várja majd a játékost: gombák, amik pszichedelikus anyagokat lövellnek ki magukból, szabadon engedett pitbullok, akik örömmel ugranak bárki gégéjére, vadállatok, akiket jobb elkerülni, mintsem leállni velük harcolni.

VAAS MINDEN FRONTON ŐRÜLTEN TÖKÖS

Ha Michael Mando, Vaas szinkronhangja nem tesz fel mindent egy lapra a meghallgatáson, Vaas karaktere talán nem is létezne: Mando eredetileg egy vagy százötven kilót nyomó, sztoikus izomkolosszus szerepére jelentkezett, de a meghallgatáson egy őrült pszichopata karakterét hozta. Habár a munkát akkor nem kapta meg, három héttel később telefonon értesült róla, hogy a Ubisoft egy vadonatúj szereplőt épít neki – ilyen merész húzásra senki más nem volt hajlandó, ez, na meg Mando alakítása így a stábot is megnyerte!

Utóbbihoz pont megfelelnek a zsoldos katonák: a harmadik résznek nevesített, kiemelt főellensége egyelőre nincs, de számos albossa lesz – ilyen az első trailerben látott Vaas is, aki gyakorlatilag nem ismeri a halálfélelmet, kegyetlensége, pszichopata játékai miatt pedig mindenki retteg tőle. Jason nincs abban a helyzetben, hogy behódoljon neki, így bizony kénytelen vele is tengelyt akasztani. A misszíókra bomló struktúra, a félig lineáris, félig kötetlen előrehaladás visszatérő elem, ahogy azok teljesítésének különböző módjai is. A Far Cry 2-ben ez sajnos csak papíron működött, a frontális támadáson kívül a többször is demózott lopakodás a gyakorlatban egyáltalán nem funkcionált: ha valaki kiszúrt, az egész tábor megtudta, hogy a játékos épp merre tartózkodik.

KARD KI KARD

Ez azonban már a múlt, a Far Cry 3-ban tényleg minden küldetésnek több „helyes megoldása" lesz – a frontális támadás a többszörös túlerő miatt egyáltalán nem a legjobb választás, a nyers lopakodás pedig működő, de lassú terv. Itt jön képbe az eddigieknél jóval interaktívabb környezet, amely nem csak alternatív bejutási útvonalakkal operál, de esetenként olyan áthidaló megoldásokat is kínál, amellyekkel komplett szakaszok kerülhetőek ki. Ilyen például egy a tengerparton zátonyra futott hajó, ahol gyalogosan, a homokba gázolva nehézgépágyúsok várnak, a kettészakadt hajótörzs felett viszont egy hatalmas acélhuzalon át lehet lendülni úgy, hogy gyakorlatilag senki se vesz észre.

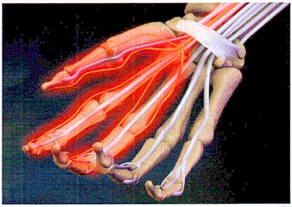
Ha viszont harcra kerül a sor… akkor van egy jó hírünk, mivel a fegyverberagadás eltűnt, ezúttal a malária sem fenyeget, így fejfájást maximum a lőszerhiány okozhat. Az arzenál hatalmas, a gépfegyverek, shotgunok és a rakétavető mellé a mezei, csendes kivégzésekhez is használható kés is befért, a korábbi részektől megszokott magas színvonalú hangeffektek kíséretében – vagyis ha egy szűk hajótérben lövöldözöl, ügyelj a hangerőre! Ilyen és ehhez hasonló területekből lesz bőven, a szkriptelt, filmszerű jelenetek pedig az eddigieknél jóval nagyobb figyelmet kapnak. Bár a legtöbb küldetés nagy, nyitott téren játszódik, sok olyan akad, amik jelentősen lekorlátozzák a mozgásteret azért, hogy olyan eseményeket mutassanak be, mint egy hirtelen víz alá kerülő hajó, egy nem várt robbanás, vagy egy újabb elmebeteg karakter feltűnése.

Forradalmi újítást, a stílust megrázó újdonságokat nem hoz a Far Cry 3, de paradicsomi környezetet és több órányi küzdelmet viszont igen. Nehéz dolga lesz, hogy el tudja nyomni a második rész után maradt keserű szájízt, de ph-értéket állítani még úgyse próbált meg senki egy szigetnyi őrülttel és ugyanennyi munícióval! ●

VESZÉLYES JÁTÉKOK, JÁTÉKOS VESZÉLYEK

[ÍRTA WILSON] **Játszani jó, de nem veszélytelen: ha érezted már úgy, hogy leszakad a csuklód vagy a könyököd, ha szédültél, esetleg keresztben láttál egy átjátszott nap vagy éjszaka után, jobb, ha tudod – ez lehet akár maradandó is!**

Érett, felnőtt, vagy legalább józanésszel rendelkező játékos mindig felháborodik azon, ha a média kedvenc hobbija negatív hatásairól beszél. Hány és hány olyan történet kering, amely arról szól, hogy valaki egy-egy játék hatására kezdett tömegmészárlásba, agresszív, a hatályos törvényeket sértő vezetésbe, vagy sértette meg magát, esetleg másokat, miközben megpróbálta a való életben utánozni azt, amit a képernyőn látott? Gyilkolásba kezdeni pusztán egy játék miatt blődségnek tűnik: ha valakivel tényleg megtörténik, ott biztos, hogy a játék nem az ok, maximum a katalizátor – ez viszont bármelyik másik médiumról (filmről, sorozatról, játékról) is elmondható. Miért mindig a videojáték a bűnbak? Mert hiába van már több évtizedes múlt mögötte, hiába termel évente dollármilliárdokat, a tömegek még mindig nem ismerik eléggé. A videojáték mégis lehet káros, még ha nem is feltétlenül úgy, ahogy az átlagember gondolná. Gyilkolásra ugyan nem késztet, de az ember egészségét bizony tudja rombolni – halálos veszélyt (az esetek 99 százalékában) ugyan nem jelent, de vannak olyan orvosi esetek, melyek ketté tudnak törni egy profi játékosi karriert!



Bár az eszközhasználó ember kifejlődésében fontos szerepet játszott a hüvelykujj, a modern kütyük túlzásba vitt nyomkodása igen káros lehet

ELCSÚSZÓ VALÓSÁGOK

Első, és talán második ránézésre is apróságnak tűnik, pedig van benne ráció - vagy ha az nincs is, legalább bizonyíthatóan létező problémáról van szó. Gyökerei 1993-ig, a Tetris-láz nyugati csúcsáig vezethetők vissza: egy bizonyos Dr. Mark Griffiths, a Nottinghami egyetem játékkutatója (ott bizony ilyen is van!) dokumentálta először, akkor még Tetris-szindrómaként hivatkozva rá. Mára lett hivatalos neve is: a Game Transfer szindróma egy olyan jelenséget ír le, amikor a játékban látottak és hallottak átcsúszhatnak a valóságba. Könnyű elképzelni, elég csak a Tetrist venni alapul, ahol elemeket kell úgy elrendezni, hogy azok tökéletesen, lyukak nélkül töltsék ki a játékteret. Ha több óra után kimész az utcára vagy akár a konyhába, és elkezded érzékelni a formákat és kiszögelléseket, azon kapva magad, hogy elképzeled, milyen elem is illene oda a legjobban, hogyan tudnál sokszöget faragni belőle, akkor gratulálunk, te is Tetris-szindrómában szenvedsz!

A Tetris persze bármilyen más játékkal helyettesíthető, hiszen volt pár őrült, aki a Descentes repkedést nem tudta kezelni, és a kocsiba pattanva kereste a fegyvereket, de a GTP esernyője alá tartoznak az olyan esetek is, mikor egy-egy játékban hallott analógia, anekdota hangzik el az életben: a töri óra alatt biztos, hogy már te is gondoltál az Assassin's Creedre!

GUITAR HERO LÁTÁS

A ritmusjátékok csillaga mára sajnos leáldozott, de a Guitar Hero sorozat örökké emlékezetes marad. Gondolhatunk az egész világot meghódító plasztik gitárokra, dobokra és más hangszerekre, a remek playlistekre,

az átzenélt estékre és éjszakákra, az itthon is sikeres versenyekre, de a Guitar Hero kapcsán a legtöbben mégis a szemükre fognak emlékezni. Illetve arra, amit egy órányi játék után tapasztalnak: ha mozgott már veled a padló vagy a plafon, akkor tudod, miről beszélünk!

Ezek a képek természetesen csak illusztrációk...

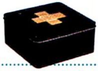
Hiszen ki bírná ki bármiféle mellékhatás nélkül azt, ha végig a képernyő egy, folyamatosan mozgó pontjára kell koncentrálnia? Az eseteket látva senki – a Guitar Hero után a szemnek kell egy kis idő, míg visszaáll a rendes alapállapotába, addig viszont úgy tudnak mozogni a tárgyak, akár a tapéta is, mint a virtuális gitárnyak. Rémisztő, de szerencsére károsodást, főleg maradandó problémákat nem okozó jelenség ez, amelyre már 1820-ban is felfigyeltek. Igaz, akkor még nem volt Guitar Hero, de a neves cseh tudósnak, Jan Evangelista Purkyne-nek egy rezesbanda bámulása is elég volt ahhoz, hogy rájöjjön, mennyire nem jó ötlet egyenruhába öltözött, vonalzóval kimért sorokba rendeződött embereket bámulni órákon keresztül. Kíváncsiak lettünk volna a reakciójára, ha rezesbanda helyett plasztik gitárral kellett volna experten lenyomnia a Through The Fire and Flames-t!

KÉZTŐALAGÚT SZINDRÓMA

Az angol nyelvben az a csodás, hogy még a leginkább gyomorforgató dolgokra is szép, hangzatos kifejezése van – a Carpal Tunnel Syndrome is ilyen, amit a magyar orvosi szakszótár kéztőalagút szindrómaként vagy karpális csatorna szindrómaként jegyez. Mindközül talán ez hordozza a legnagyobb veszélyforrást, hiszen az aktív egérhasználat, a kontrollermarkolás, de akár a modern, érintőképernyős / gombos telefonok huzamosabb ideig történő használata is előidézheti.

Magyarán szólva: ha egy komplett napot végigjátszol a kontrollert, egeret vagy a telefonodat markolászva, ne lepődj meg, ha utána fájlalni fogod a kezed, hiszen huzamosabb ideig egy szögben tartottad – ez pedig hosszútávon rettentő káros lehet. Kialakulni ugyan nem egyik napról a másikra fog, de a felsorolt tevékenységek aktív, mindennapi művelése hosszú évek elteltével bizony kialakíthatja. Nem éppen kellemes érzés: a kéztő szindróma miatt olyan magas nyomás alakul ki a csuklóban illetve a kézfejben, amely csökkenti az idegek vérellátását, így az íneket körülvevő szövet megdagad, komoly fájdalmat, zsibbadás-érzést okoz.

Az esetek többsége szerencsére könnyen gyógyítható kézterápiával, amely gyulladásgátló gyógyszereket, kézmerevítőket egyaránt jelenthet, de a szélsőségesebb esetekkel rendelkezők már nem ilyen szerencsések. A folyamatos injekciózás ugyan enyhítheti a tüneteket, de az akut kéztőalagút szindróma bizony csak sebészeti úton orvosolható. A rövid, fél órás beavatkozás a legtöbb esetben nem hordoz magában kockázatot, de a maradandó károsodás kialakulása bizony a hardcore játékosi karrier végét is elhozhatja!



A mozgásérzékelés és az érintőképernyők térnyerésével az elsősegélycsomagok szerepe a való életben is megnőhet

WII TÉRD, KINECT-SEBEK

Biztos mindenki látott már ezernyi Youtube-videót, ahol a Wii-kontroller a méregdrága HDTV-ben, rosszabb esetben egy ismerős arcában kötött ki, vagy olyan eséseket, ahol valaki a Kinectezés során találta magát a padlón vagy az alfelén. Orvosi eseteknek ezek ugyan nehezen nevezhetők, cserébe viszont viccesek, sérülésből a legminimálisabbat, szórakoztató jelenetekből viszont a maximumot hozzák.

Mi nevetünk, azonban van, aki komolyan veszi: a Wii, a Guitar Hero és a Kinect megjelenése után szinte tömegével jelentek meg azok az oldalak, ahol felháborodott vásárlók, játékosok érezték úgy, hogy képpel és szöveggel kell illusztrálniuk az őket ért kárt – egyesek odáig is merészkedtek, hogy megpróbálják a konzolokat, kiegészítőket készítő cégeket is beperelni. A dokumentált esetek nem maradtak kommentár nélkül, a Nintendo a teljes kontrollert körbeölelő szilikon tokot kezdett postázni (a MotionPlus megjelenése után pedig alapkövetelménnyé tette azt), a játékok indítása előtt pedig mind a mai napig több másodpercig látható statikus ábrák szólítanak fel a csuklóra húzandó védőszalag használatára.

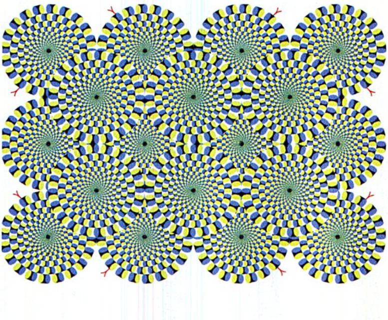
AMI KIMARADT...

Kétségkívül csak a felszínt kapargattuk, hiszen már nem jutott hely és idő az olyan esetekre, amik az addikcióhoz köthetők, pedig hasonlóan súlyos problémáról van szó. Egy dolog biztos: játszani legalább annyira veszélyes, mint bármi, amit huzamosabb ideig művelünk. Oké, a favágók és a nehézgépkezelők ezzel lehet, hogy vitatkoznának, mert a végtagjaid játék közben legalább biztonságban vannak, de azért nem mindegy, 30 évesen is olyan tempóban tudsz-e rocket jumpolni, mint tizenévesen!

TIPPEK A TÚLÉLÉSHEZ

Nem véletlenül voltak tele a kézikönyvek annyi utasítással az egészséget illetően – bizony vannak dolgok, amiket észben kell tartani, ha aktív játékos az ember! Ilyen a szünet: a hozzáértők szerint óránként legalább tíz percen át kéne pihenőt tartani, ami kombinálható az evéssel-ivással-testi szükségletek (na nem aaaz!) kielégítésével is. Az sem árt, ha közben nyújtasz egy kicsit, megmozgatva az izmaidat, elgémberedett végtagjaidat, különösen ügyelve az ujjaidra és a csuklódra. Játék közben is gondoskodj a kényelemről, hiszen a hátadnak sem tesz jót, ha egész nap előre görnyedve ülsz a fotelban vagy a kedvenc székedben – és ha már arra jársz, köszönj be a derekadnak is, ami pontosan így vélekedik a hosszas játékról!

Az alábbi optikai csalódás azt hivatott megmutatni, milyen kevés elég ahhoz, hogy a szemünk egy órányi, folyamatos Guitar Herózás utáni tüneteket produkáljon



Félénk vagyok, de MMO-zni akarok

[ÍRTA HANCU]

SZIA, NOOB. IGEN, TE, HOZZÁD BESZÉLEK, NEM KELL JOBBRA-BALRA PISLOGNI. AZT HALLOTTAM, SZÍVESEN KIPRÓBÁLNÁD AZ ONLINE JÁTÉKOKAT, DE MÉGSEM VÁGSZ BELE, MERT MINDENFÉLE ZAVAROS FORRÁSBÓL MINDENFÉLE ZAVAROS DOLGOT TUDSZ RÓLUK. JÖHET A TISZTA VÍZ A POHÁRBA, MEG MINDEN, AMIT TUDNI AKARTÁL, DE SOSEM MERTED MEGKÉRDEZNI? AKKOR INDULÁS.

Jól van, ha indulás, hát indulás. Mi az, hogy noob?

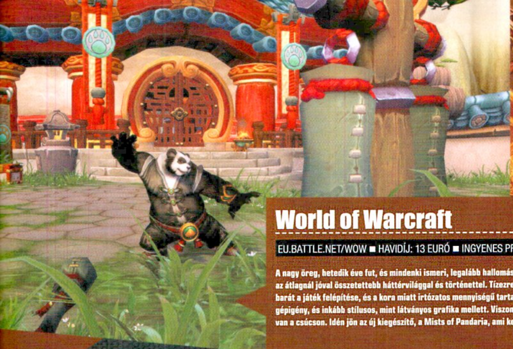
Azt jelenti, újonc, zöldfülű, az angol newbie kifejezésből vette át a szleng. Ne vedd a lelkedre, nincs benne semmi sértő, mindenki noobként kezdi, és később a noob időszakára gondol vissza legszívesebben, amikor még minden új volt és izgalmas. Ha akkor nooboznak le, amikor már nem vagy kezdő, na akkor már sértés.

Oké, szóval mindenhol azt lehet hallani, hogy az MMO olyan, mint a drog, és aki rákap, az elhanyagolja a sulit, a családját meg a haverokat.

Először is: az MMO-játékostáborral kapcsolatban elég homályosak a kívülállók elképzelései. A közhiedelemmel ellentétben például az MMO-játékosok általában nem úgy néznek ki, mint Cartmanék a South Park WoW-os epizódjában. A Daedalus Projekt nevű, évek óta tartó amerikai felmérés szerint az ilyen játékokkal játszók átlagéletkora ma 26 év, és csak a negyedük van 20 alatt. A 36 százalékuk házas, 22 százalékuknak gyerekei is vannak. Persze Magyarországon valószínűleg fiatalabb az átlag, de akkor is elmondhatjuk, hogy az MMO-k közössége úgy általában a legfelnőttebbek között van az összes játékműfajé között. És akkor vissza a drogtémához: persze, rá lehet függeni rendesen, de hát mindenre rá lehet, ami jó. Ha a játék sikerélményt ad, a való élet meg nem, és gyenge az akaratod, máris kész a baj. A játékosok ésszel élő 99 százalékának (hasraütés, lehet, hogy csak kilencven, a lényeg, hogy az elsöprő többség) soha nem lesz ilyen problémája, aki mégis addikt lesz, az jó eséllyel találna magának más függőséget, ha nem lenne MMO.

De nem rohadt bonyolult ez az egész? A haverjaim, akik ilyenekkel játszanak, mind úgy beszélnek róla, hogy csak a névelőket értem belőle meg a káromkodásokat. Néha azokat se.

A haverjaid nyilván nem ma kezdték az ipart. Nem kell megijedni az első látásra borzasztóan átláthatatlan screenshotoktól, meg az érthetetlen szlengtől, azért az



World of Warcraft

EU.BATTLE.NET/WOW ■ HAVIDÍJ: 13 EURÓ ■ INGYENES PRÓBAVERZIÓ: VAN, SZINTKORLÁTOZÁSSAL

A nagy öreg, hetedik éve fut, és mindenki ismeri, legalább hallomásból. Klasszikus fantasy sárkányokkal és varázslókkal, az átlagnál jóval összetettebb háttérvilággal és történettel. Tízezres nagyságrendű a magyar közösség, nagyon kezdőbarát a játék felépítése, és a kora miatt irtózatos mennyiségű tartalom és felfedeznivaló van benne, aránylag alacsony gépigény, és inkább stílusos, mint látványos grafika mellett. Viszont szintén a kora miatt már fárad, sokak szerint már túl van a csúcson. Idén jön az új kiegészítő, a Mists of Pandaria, ami kezdőknek ideális alkalom lehet a kipróbálásra.

MMO-fejlesztők sem hülyék, hogy úgy építsék fel a játékaikat, hogy az átlag amerikai Joe Sixpack szédüljön a bonyolultságtól, és visszavigye a sarki Wal-Martba a játékot. Ügyesen vannak felépítve ezek a játékok, szép lassan adagolják az újdonságot meg a sikerélményt is, úgy tanulsz bele, hogy észre sem veszed. Annyira ügyesen, hogy komoly szoftvercégek tanulmányozzák pszichológusok hadával az MMO-kat, hogy azokból motivációs trükköket, hibakezelési és visszajelzési mechanizmusokat lopjanak át véresen komoly üzleti és vállalatirányítási rendszerekbe. Külön tudományágat is elneveztek erről, úgy hívják, gamification.

Na és mi van a havidíjjal? Az nem szemétség? Mire fel kérnek plusz pénzt még, miután megvettem a játékot?

Az ilyen játékok fenntartása, folyamatos fejlesztése rengeteg ember rengeteg munkáját igényli, ezt fizeted meg a havidíjjal. Meg persze a fejlesztő és kiadó profitját, beleértve a vezérigazgató tahiti nyaralását. Szemétség, nem szemétség, ez van, így működik a világ, felesleges háborogni ellene, el lehet fogadni, hogy ennyibe kerül, vagy lehet azt mondani, hogy ez így nekem nem éri meg, és nem játszani.

Online kell fizetni? Bankkártyával? Nem veszélyes az?

Nem veszélyesebb, mint bárhol máshol fizetni az interneten kártyával. Vigyáznak ezek a cégek az adataidra, ne aggódj. Ha mégis valami gáz lenne (ahogy például a Sonyt feltörték tavaly, és lenyúltak egy csomó személyes adatot), mindenkit kártalanítanak, mint bármilyen más lopott bankkártya-ügy esetén. Egyébként általában van lehetőség kiváltani a kártyás fizetést, játékboltokban kapható feltöltőkártyával. És itt jegyezzük meg, hogy a játékoknál ahol havidíjat adtunk meg, az havonkénti kártyás fizetésre vonatkozik, a feltöltőkártya általában drágább (bár ez nagyban függ a forint árfolyamváltozásaitól is), míg ha egyszerre több hónapot fizetsz be előre, olcsóbb.

Hm, nem lehet mégiscsak megoldani valahogy okosba?

Meg lehet, de nem érdemes. A tört szerverek a közvélekedés szerint nagyjából a guminővel egyenértékű élményt nyújtanak az igazihoz képest. Ha áthidalhatatlan probléma a havidíj (bár olyasvalakinek, akinek a gépe és az internetkapcsolata képes egy MMO futtatására, elvileg nem illene havi 3-4 ezer forintnak megoldhatatlan gondot okozni), érdemesebb inkább valami f2p játékot választania.

F2P? Azmiaz?

A rövidítés azt jelenti, free to play, vagyis ingyen játék, de a gyakorlatban nem teljesen ezt jelenti, hanem azt, hogy lehet ingyen IS játszani, de pénzért különféle bónuszokat vehetsz a karakterednek. Vagy van ingyenes és havidíjas elérés is, de az előbbiben le vannak korlátozva az egyes opciók. Ez nagyon érzékeny dolog, aki fizet, annak úgy kell éreznie, hogy kapott valami komoly pluszt, viszont aki nem, annak nem szabad azt érezni, hogy a pénzes játékosok ellen esélye sincs. Folyamatosan születnek újabb megoldások, mint a játékbeli pénz igazira válthatósága és vissza, vagy a havidíj törlesztése játékbeli pénzzel. Ez ma a játékipar egyik legizgalmasabban fejlődő területe, a f2p modell főként Ázsiában sikeres, de egyre többen próbálkoznak vele nyugaton is, ha jobban belegondolunk, a Diablo 3 valódi pénzes aukciós háza is ennek az üzleti modellnek egy variációja.

Star Wars: The Old Republic

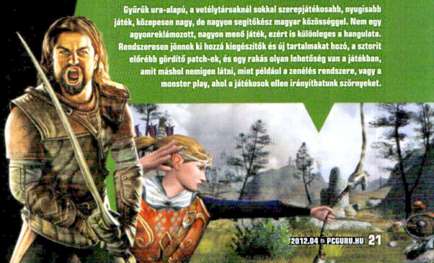
WWW.SWTOR.COM ■ HAVIDÍJ: 13 EURÓ ■ INGYENES PRÓBAVERZIÓ: NINCS

A karácsonykor indult, WoW-verőnek kikiáltott Star Wars-MMO legnagyobb erőssége a fejlődés, ami simán versenyez az egyszemélyes játékokkal is - de a maximum szintet elérve egyelőre nincs túl sok tennivaló. A magyar közösség nagy és aktív, de a játék éppen egy olyan korszakában van, ahol az első hónapok lelkesedése kezd kifújni, és beindul a lemorzsolódás. Pár karakter maximumra húzásáig feltétlenül érdemes a kipróbálásra a sztori és a hangulat miatt, az alatt meg úgyis kiderül, beszippant-e vagy kiábrándulsz belőle.

Lord of the Rings Online

WWW.LOTRO.COM ■ HAVIDÍJ: INGYENES, KORLÁTOZOTT LEHETŐSÉGEKKEL, VAGY PRÉMIUM, 10 DOLLÁR

Gyűrűk ura-alapú, a vetélytársaknál sokkal szerepjátékosabb, nyugisabb játék, közepesen nagy, de nagyon segítőkész magyar közösséggel. Nem egy agyonreklámozott, nagyon menő játék, ezért is különleges a hangulata. Rendszeresen jönnek ki hozzá kiegészítők és új tartalmakat hozó, a sztorit előrébb gördítő patch-ek, és egy rakás olyan lehetőség van a játékban, amit máshol nemigen látni, mint például a zenélés rendszere, vagy a monster play, ahol a játékosok ellen irányíthatunk szörnyeket.



Jó is hogy mondod, Ázsia, ott tényleg mindenki ilyen játékokkal nyomul?

Igen, hihetetlenül népszerűek ezek a játékok Kínában, Dél-Koreában, Délkelet-Ázsiában, úgy képzeld el nagyjából, mint itthon a Facebookot. Viszont van néhány fontos különbség, ami miatt aránylag kevés az átjárás a keleti és a nyugati játékok között. Ázsiában a játékosok jellemzően netkávézókból játszanak, és percdíjat fizetnek a játék után, míg nyugaton a havidíj a menő. Ez aztán rányomja a bélyegét a játékok stílusára is, az ázsiaiakat úgy tervezik meg, hogy sok időt kelljen vele eltöltened (ölj meg egymillió vaddisznót típusú küldetések), míg nyugaton az a cél, hogy fenntartsd a havi előfizetésed, ezért aránylag sűrűn dobálnak be gyorsan kivégezhető újdonságokat, új kipróbálni- és felfedeznivalókat a játékokba.

Mennyire kell ehhez angolul tudni?

Kicsit kevésbé, mint egy egyszemélyes RPG-hez. Egyrészt azért, mert a sztori általában nem olyan szövevényes, kevesebb a beszélgetés meg az olvasnivaló. Másrészt meg azért van ott a közösség, hogy segítsen - persze ha csak rájuk támaszkodunk, és egy kukkot sem beszélünk angolul, az erősen lekorlátozza az ember lehetőségeit játszótársak tekintetében. Ha viszont megvan nagyjából a középfok, bátran bele lehet vágni egy nemzetközi klánba, a játékon belüli mindennapos kommunikáció is elképesztően sokat tud segíteni a nyelvtudáson, a szókincsen meg a magabiztosságon. Azért a nyelvtan cifrább részeit ne itt próbáljuk megtanulni.

Klán? Mint a Corleone-klán a Keresztapában?

Nem egészen. Az eredeti kifejezés guild, azaz céh, de ez nem hangzik olyan jól magyarul, ezért lett inkább klán a szlengben. A klán olyan játékosok csoportja, akik általában együtt játszanak, jellemző, hogy a való életben is ismerik egymást, vagy a játékbeli ismeretség alapján klán találkozókat szerveznek. Egy nemzetközi klánt persze általában nem a haverkodás tart össze, hanem a versengés a többi klánnal.

És mi ez az egész a hekkerekkel meg a kínai goldfarmerekkel?

Vannak direkt a játékok jelszavaira vadászó vírusok és adathalász támadások. Ha valakinek megszerzik a hozzáférését, általában kirabolják a karakterét, minden játékbeli pénzét és értékes cuccát elveszik, hogy aztán eladják a feketepiacon valódi dollárokért. Ha az ember ügyel a vírusvédelemre és ésszel internetezik (ami MMO nélkül is erősen javasolt), kis eséllyel futhat bele ilyesmibe, ha mégis megtörténik, általában az adott játék fenntartói pár napon belül visszaállítják a rablás előtti állapotot.

Aion

WWW.AIONONLINE.COM ■ HAVIDÍJ: INGYENES, KORLÁTOZOTT LEHETŐSÉGEKKEL, VAGY PRÉMIUM, 10 DOLLÁR

Koreai játék, nagy divatja volt itthon 2009-2010 táján, de a nyugati játékosok nagy része kiábrándult belőle, amikor a gyönyörű grafika és a látványos csaták mögött felsejlett az iszonyú monoton és lassú fejlődés. Koreában azóta is több milliós előfizetői táborral fut, nyugaton most vezették be a f2p modellt, akit érdekel, milyenek a keleti játékok, most kockázatmentesen belekukkanthat. Rövid időre igen egzotikus élményt adhat, a keleti stílusú világgal, és a mangás karakterekkel. Első MMO-nak nem ajánljuk nyugodt szívvel, ahhoz túl barátságtalan, nem adja könnyen a sikerélményt.

TERA Online

TERA-EUROPE.COM ■ HAVIDÍJ: LESZ, MÉG NINCS HIVATALOS ADAT ARRÓL, HOGY MENNYI, VALÓSZÍNŰLEG 15 DOLLÁR ■ INGYENES PRÓBAVERZIÓ: A BÉTA MÉG MÁJUSIG

Koreában már egy éve futó, nyugaton késő tavasszal megjelenő játék, a látványos grafika mellett az akcióközpontúság a nagy dobása, verekedős játékokhoz illő módon igényhe veszi az ügyességünket is a harc a karakterünk képességei mellett. Inkább a műfajt már kiismert, valami újdonságra vágyó játékosok számára ajánlott, mint kezdőknek.

Guild Wars

WWW.GUILDWARS.COM ■ HAVIDÍJ: INGYENES

Inkább a Diablo rendszerére emlékeztet, mint egy igazi MMO-ra, a játékos játékos elleni harcra kiélezett játék, talán az egyetlen igazán életképes kelet-nyugati hibrid (egy koreai kiadó és egy amerikai fejlesztő áll mögötte). Az első rész már kifulladt, a második viszont épp most ér bétafázisba, és nagyon ígéretesen néz ki, ez lehet a műfajban 2012 nagy dobása. Mindenképpen érdemes odafigyelni rá, nagyon izgalmas dolgokat ígér, a játékos cselekedeteire reagáló világtól a dinamikus harcig, ahol a környezetet is fegyverként alkalmazhatjuk.

Eve Online

WWW.EVEONLINE.COM ■ HAVIDÍJ: 15 EURÓ, DE FIZETHETŐ A JÁTÉKBELI VIRTUÁLIS PÉNZZEL IS ■ INGYENES PRÓBAVERZIÓ: VAN, 14 NAPOS

A legkülönlegesebb és leghardcore-abb MMO, sci-fi világban, egészen egyedi megközelítéssel (nincsenek külön szerverek, a több százezer játékos mind ugyanabban a világban játszik). Első ránézésre iszonyú bonyolult, nehéz beletanulni, de olyan szabadságot ad a játékosok kezébe, mint egyetlen más játék sem, szociális szempontból (klánok, intrikák, politizálás) magasan a többi játék fölött áll. Kezdőként szinte lehetetlen a veteránok nyomába érni fejlődés szempontjából, igazi ínyenceknek ajánljuk. A magyar közösség aránylag kicsi, de roppant lelkes.

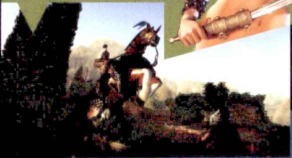
Böngészős játékok

A műfaj legegyszerűbb darabjai, Runescape, Nadirim, Free Realms és társaik, közös ismertetőjegyeik, hogy a böngészőben játszhatók (értsd: akár munkahelyi vagy iskolai gépen is), ingyenesek, és mikrotranzakciókból tartják fenn magukat, vagyis játékbeli előnyöket lehet bennük pénzért venni. Mostanában a Facebookon is kezdenek feltűnni, általában a nagyon kazuár játékosokat célozzák meg, vérbeli gémer tartózkodik tőlük.

Age of Conan

WWW.AGEOFCONAN.COM ■ HAVIDÍJ: INGYENES, KORLÁTOZOTT LEHETŐSÉGEKKEL, VAGY PRÉMIUM, 15 DOLLÁR, PLUSZ VALÓS PÉNZÉRT VEHETŐ JÁTÉKBELI TÁRGYAK ÉS ELŐNYÖK

2008 WoW-gyilkosként beharangozott, aztán nagyot bukott játéka, azóta is intő jel mindenki számára, hogy a magas szintű karaktereknek szánt tartalom nélkül semmit nem lehet sikerre vinni ebben a műfajban. Tavaly ingyenessé tették, ami újra megélénkítette a figyelmet iránta. Aki szereti a Conan-filmek és regények világát, nem fog csalódni benne, ha kipróbálja, de aligha ragad majd tartósan a játék előtt.



Tényleg csak úgy lehet boldogulni, ha nagyon sokat játszik az ember? Mi van, ha én nem akarok napi 16 órát kockulni a játék előtt, akkor nem lehetek sikeres?

Ha a sikert úgy definiálod, hogy ott legyél az esetenként több millió játékosból a legjobbak között, pénzes arénaversenyeket nyerj, és elsőként győzd le a játékba bekerülő új kihívásokat, ahhoz bizony komoly mennyiségű időt és energiát kell befektetned. Ha úgy, hogy elérni a legmagasabb szintre, és látni a játék minden zegét-zugát, arra általában heti egy-két óra is elég, csak persze jóval később fogunk odaérni, mint a vérprofik és időmilliomosok. Egy MMO-t nem lehet a szó klasszikus értelmében végigjátszani vagy megnyerni, viszont ki lehet magunk elé olyan célt tűzni, amihez annyi idő és energia kell, amennyit a játékra szánunk.

Érdemes még egyáltalán beszállni ebbe, amikor több év lemaradásom van? Nem fognak nagyon lealázni a profik?

Ezt játéka válogatja, és játékon belül is az, hogy milyen területen akarsz a legjobbakkal konkurálni. Általánosságban elmondható, hogy a fejlesztők igyekeznek néha megnyomni a reset gombot és kiegyenlíteni a karakterek közti erőkülönbségeket. Például egy új kiegészítővel behoznak egy csomó, az addigi csúcsnál erősebb tárgyat, és aránylag könnyen megszerezhetővé teszik őket, így kicsit összerázódik a mezőny a fejlődésben (aztán a legjobbak úgyis elhúznak megint). Hasonlóképpen az évek alatt felhalmozott tapasztalat értéke is inflálódik, szintén kiegészítőknél szokás ugyanis erősen átalakítani a játékmechanikákat is. Ebből adódik, hogy általában egy új kiegészítő megjelenésekor érdemes belevágni egy évek óta futó MMO-ba (illetve kicsit előtte, hogy nagyjából beleszokjunk, kiismerjük, mire jön a kieg).

Na és melyiket válasszam?

Adunk pár tippet, de a legegyszerűbb kipróbálni párat (ritka az olyan MMO, amihez ne lenne ingyenes próbaverzió), és az alapján dönteni. Vagy egyszerűen oda menni, ahol a haverjaid vannak, az ilyen játékokat ugyanis az ember sokkal inkább a közösség miatt játssza, mint konkrétan a játék miatt.

Warhammer: Age of Reckoning

WWW.WARHAMMERONLINE.COM ■ HAVIDÍJ: 15 DOLLÁR ■ INGYENES PRÓBAVERZIÓ: VAN, SZINTKORLÁTOZÁSSAL

A csapatos, egymás elleni küzdelemre, óriási csatákra kihegyezett fantasy játéknak 2008-2009-ben volt nagy divatja, de mára az előfizetői nagy része otthagyta. Azóta viszont azt beszélik, hogy rendesen kiforrott, kinőtte a gyerekbetegségeit, szóval érdemes belenéznie annak, akinek bejön a Warhammer brutális világa. Erősen a csapatos játékra van kihegyezve, szólóban nem fogunk nagyon boldogulni benne.

MASSZÍV REFLEXIÓK

KIPRÓBÁLTUK!

TERA

[ÍRTA KREDENC] **Manapság, ha egy MMORPG készítője azt mondja, játékával szeretne új elemeket vinni a műfajba, sokan hajlamosak legyinteni, marketingfogásnak titulálva e kijelentést. Pedig akadhatnak kivételek...**

Azt hiszem, nem állok messze az igazságtól, amikor azt gondolom, egy MMORPG-ről szóló előzetesben elsősorban azt kell elmondani az olvasónak, miben is különbözik ez a játék a többi pár száz hasonló címtől, miért érdemes kipróbálni, ne adj isten otthagyni miatta a WoW-ot. Nos, meglepő vagy sem, a TERA elég erős indokokkal bír.

MMOTPS

A játék ugyanis erőteljesen akcióközpontú, amelyben nagyon sok múlik az ügyességeden, a reakcióidődön és a taktikai érzékeden, no meg a képességeid ismeretén. Más hasonló címektől eltérően, ahol kijelölöd a célpontot és elsütöd a megfelelő attakot, ami tutira megsebzi ellenfeledet, itt be kell céloznod őt (!), „lőtávolon" belül kerülni, majd elindítani a megfelelő akciót – ám vigyázat: az bizony végigmegy, és ha eközben opponensed elmozog, a támadásanimáció végén lendületeset csapsz a földbe, nyilad a semmibe repül, tűzlabdád szertefoszlik a levegőben, és büntetésül még az adott mennyiségű manát is elveszíted. Természetesen ezt magad is kihasználhatod, hiszen ha az ellen neked ront, te pedig kitérsz és visszatámadsz, pár karcolással megúszhatod a harcot – de tudnod kell, hogy mely akcióid gyorsak, melyek lassúak, mikor érdemes kombózni, támadó vagy védekező lépést indítani, és ki kell ismerned ellenfeledet is. Emiatt rendkívül élvezetes és látványos a harc, főleg a tengernyi HP-val bíró, baromi nagyot sebző bossokkal, illetve a mobokkal szemben. Utóbbiak is fontos elemét képzik a játéknak, ugyanis az ellenfelek jó része nem egyedül korzózik, nem ritka a hat-nyolc fős, egy erősebb vezér felügyelete alatt legelésző banda sem – épp emiatt a támadóképességek jó része területsebző, ezért gyakori taktika, hogy befutsz a tömegbe, körberohangálva összegyűjtöd egy rakásra a dögöket, majd elsütöd a tömegpusztító skillt. Ez az élvezetfaktor már PvE-ben is igen magas, nem beszélve az egymás elleni küzdelmekről a PvP szervereken (duel, DM, Guild vs Guild), akár egyedül, akár másodmagaddal, vagy épp több fős csapatban.

EGYSÉGBEN A MANA

A teammunka esetében külön ki kell emelni, hogy igen jó támogató osztályok vannak, okosan van kitalálva a kasztrendszer. A pajzsos-dárdás, talpig vasba öltözött lancer a főtank, aki mellé beállítható még egy nehéz páncélos, kétkezes fejszével osztogató berserker is póttanknak, őket segíti a két fürge, könnyű vértes DPS-osztó, az aggrózni is képes, dupla kardos warrior (ő klasszikus rugó) és a kétméteres pallost forgató slayer. A távolsági DPS-szekciót hagyományosan az íjász és a mágus képviseli, míg az emlegetett supportnak ott a gyógyító-boostoló pap (aki a csapásosztásból is kiveheti részét), és a mystic, aki a buffolásban és a mana pótlásában jeleskedik, lényeket idéz (persze adott esetben ő is tudja növelni a HP-t és képes az újraélesztésre, akárcsak kollégája).

A fajok esetében a készítők nem törték össze magukat a kreativitásban: régi sablonokkal operáltak, bár igyekeztek ezeket egyedi háttértörténettel ellátni. Vannak tehát a harcosnak való emberek, a mágusnak jó high elfek, a castanic név mögé bújt hegyes fülűek- akikből remek rugót vagy íjászt lehet nevelni, a WoW-beli draenei-akra emlékeztető, „tankolható" szarvas-patás amanok, a nagydarab, papnak ideális barakák, és ezeken kívül két fura faj: az elin és a popori. Az előbbi egy tündéri kislány, utóbbi egy még tündéribb maci, ezekkel nyilván a fiatalabb korosztályt célozták meg a koreaiak. Belőlük ügyes mystic lehet, bár nincs semmilyen

ADATOK

KIADÓ
Frogster

FEJLESZTŐ
Bluehole Studios

MŰFAJ
MMORPG

MEGJELENÉS
2012

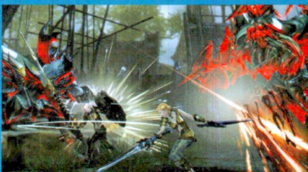
STÍLUSMINTA

World of Warcraft
2005 (BLIZZARD)

megszorítás, az összes kaszt nyitva áll mindenki előtt, de a faji bónuszok, aktív és passzív skillek (manaregeneráció, sebzésellenállás, nagyobb támadási sebesség) miatt mégiscsak érdemes megfontolni a választásunkat, ám ugye a műfajt ismerők számára ez sem nagy nóvum.

GRIND A LELKE MINDENNEK

Az alapmechanizmus ismeretében gondolom nem meglepő, hogy a küldetések nagy része a szeletelésről, adott fajtájú és mennyiségű lény felaprításáról szól, ami így első hallásra unalmas grindelésnek tűnhet. Szerencsére mégiscsak RPG-ről van szó, a páros szintlépések után megtanulható új képességek birtokában újabb taktikákat kell betanulnunk, újabb támadási láncokat, kombókat,



Az MMO-kban nem ritka, hogy nagy szörnyek ellen küzdünk, de ilyen jó nők az Age of Conan óta nem voltak a képernyőn

Bár nehezen indult, végül sikerült bejutnunk a TERA béta-tesztjébe, és a látottak alapján egy biztos: megérte küzdeni

harci koreográfiát állíthatunk össze, ami az egyre keményebb (és okosabb) ellenfelek miatt persze szükséges is – és ugye ott vannak még az insták, a speciális céhes és partis missziók, no meg a szakmák. Utóbbiakat sem bonyolították túl a srácok, mindenki tud gyűjteni ércet, növényt, egyebet (ezekhez spéci felszerelés sem kell, sőt mindez többedmagunkkal is végezhető, ami sokkal eredményesebb, mint a magányos csákányozás), illetve az alapismeretek elsajátítása után alkotóelemeire bontani a kukázható felszerelést, majd ezekből új cuccokat készíteni. Apropó, felszerelés: a zsáner alapvetéseit itt sem nélkülözzük, hiszen van bűvölés (enchanting) és vannak beültethető kristályok, amelyek növelik bizonyos attribútumainkat, statjainkat, ráadásul több öltözék-összeállítást is kreálhatunk és elmenthetünk, így bármikor lecserélhetjük a gúnyánkat az adott szituációnak megfelelően. Sőt, hogy ezt a lehetőséget még jobban kihasználhassuk, e játékban is megtaláljuk a glypheket, amelyek tulajdonképpen specializált képességek, és amelyeket a megfelelő szakembereknél némi pénzért bármikor átvariálhatunk.

Külön kiemelendő egy fontos játékelem, amelyről eddig nem szóltam, és ez az állóképesség (stamina). Ennek értéke a kalandozás és persze a hirig során fokozatosan csökken, ezzel együtt csökken a HP és mana maximumértéke, illetve a kritikus sebzés nagysága (márpedig ez a játékmechanizmusból adódóan az egyik leglényegesebb stat). Feltöltéséhez le kell cövekelnünk egy tábortűz mellett (ahol az életerő is gyorsabban regenerálódik), amit nemcsak a bázisokon találunk, lehet venni „hordozható kivitelt", amit bárhol felállíthatunk. Sőt, ha beledobunk egy mágikus papirost (charm), ennek illateszenciája adott ideig tartó, különböző típusú (védekezés, támadás, támogatás) bónuszokkal látja el karakterünket, ami igencsak jól jöhet egy-egy nagyobb bossharc előtt. A játék erre vonatkozó oktatóküldetése szerint félóránként érdemes egy ilyen „taktikai szünetet" beiktatnunk, ami ugye kiválóan alkalmas arra, hogy az ember kifújja magát, ellássa valós szükségleteit, és aztán újult erővel vesse bele magát a küzdelmekbe.

SZEMNEK IS KELLEMES

Egy MMORPG esetében a fejlesztők legnehezebb dolga mindenképp a grafikával van, lévén meg kell felelni a napjaink elkényeztetett játékosai által támasztott elvárásoknak, ugyanakkor gondoskodni kell róla, hogy a játékot az alacsonyabb sávszélességgel bírók is élvezhessék, főleg, hogy egy ennyire akcióközpontú cím esetében már egy minimális lag is károsan hat a karakter életerejére és a játékélményre egyaránt. Nos, a TERA készítői ez esetben is kitűnő munkát végeztek, hiszen az Unreal 3 motorral megtámasztott cucc valóban jól néz ki (főleg a speciális effektek, amik ugye itt különösen fontosak, hiszen virtuális életünk jelentős részét harccal töltjük). És ráadásul jól is fut, az én tíz megás netemmel is gond nélkül henteltem (igaz, az átvezető animációkat át kellett ugranom, mert élvezhetetlen diavetítésekként jelentek meg, ám ezt betudom a bétaállapotnak és az egyelőre tartalékos infrastruktúrának, hiszen a srácok fokozatosan kapcsolják be a szervereket). Azt mindenképp hozzá kell tennem, hogy a játékon (főleg a karaktereken) látszik az ázsiai eredet, helyenként erősen anime-beütésű az összhatás, de ezzel szerintem simán együtt lehet élni, annyira nem fekszi meg a nyugati gyomrot, az alulöltözött, nagymellű, jó seggű (és elég részletesen testre szabható) csajok pedig kifejezetten kellemes látványt nyújtanak.

Tudom, hogy e bemutatóban nem esett szó a TERA sztorijáról és több játékelem esetében is csak a felszínt karcolgattam, de hát mégiscsak egy eléggé összetett és „sűrű" fantasy MMORPG-ről van szó, amely igazából kipróbálva tárja fel a szépségeit. Épp ezért érdemes lesz beszállni a nyílt bétába, illetve a megjelenés után kipróbálni a játékot (ami egyébként a havidíjas címek sorába tartozik) – a játékmechanizmus, a valós idejű harc még a műfajveteránoknak is tartogathat meglepetéseket.

Azért a grafikán látszik, hogy nem feltétlenül az európai ízlés szerint készülnek a részletek

ÁRNYÉKOK ARBOREA FELETT

Sajnos szólnunk kell a TERA körül botrányról és pereskedésről is. A készítő Bluehole csapatának magját ugyanis az NCSoft volt dolgozói alkotják, akik a Lineage harmadik részén melóztak, és akik 2007-es lelépésükkor magukkal vitték a már elkészült forráskódot, legalábbis korábbi munkaadójuk szerint, amely be is perelte őket, kétmillió dolláros, nem vagyoni eredetű károkozás és üzleti titkok megsértése miatt. Bár az ügy még nem került a legfelsőbb bíróság elé, a Bluehole Dél-Koreában idén januárban kiadta a játékot és megkezdte a nyugati verzió tesztelését, aminek hatására az NCSoft az USA-ban is beadott egy hasonló keresetet.

SÖTÉTEBB TÓNUSOK

YESTERDAY

Nők mellett ébredni, illetve hatalmas pofont kapni – a kalandjátékok műfajába minden belefér

[ÍRTA KREDENC] **A Runaway-széria készítői úgy döntöttek, megmutatják drámai oldalukat is, amivel sikerült is meglepniük e sorok íróját – fene se hitte volna, hogy ennyire komolyan gondolják...**

Hát ez is megtörtént, barátaim: majdnem becsokiztam egy Pendulo-kaland első képkockáitól. Persze magamra vessek, hiszen a spanyol srácok előre közölték, egy ízig-vérig thrillert fognak összehozni, de az eddigi munkásságuk ismeretében mégsem gondoltam ennyire durva (bár kissé hatásvadász) felütésre. Hozzáteszem, a továbbiakban azért kissé enyhült a „suspense", és előkerült a fejlesztőcsapatra jellemző humor – az is igaz, hogy előzetes verzió címén csak egy kövér, pár óra alatt lepörgethető demót kaptunk kipróbálásra, amelyből a sztoriról, a karakterekről, a „hol és miért" kérdésköréről alig valami derült ki. Az egész leginkább olyan volt, mint egy epizód a Lost harmadik évadának közepéből, „in medias res" indítással, és durván cliffhangeres (egyben meglehetősen döbbenetes) lezárással. De haladjunk sorjában!

HÁRMAN PÁRBAN

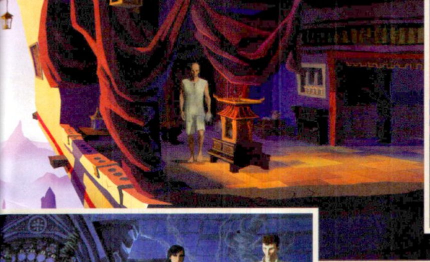
Az emlegetett (véres-sikítós-lihegős) nyitány és az első képkockák nemcsak a hangulatot alapozzák meg, hanem nyilvánvalóvá teszik: a Pendulo teljesen kortárs művet készített nem kevés társadalomkritikával. Játékukat az utcákon élő, nyomorukból kitörni akaró embereknek ajánlják, többek között „Don Quijote gyermekeinek". A „Les enfants de Don Quichotte" egy francia társadalmi szervezet, amely azért jött létre, hogy felhívja a figyelmet e réteg problémáira, és megpróbáljon javítani az életkörülményeiken – az elnevezés meglehetősen allegorikus, hiszen arra a szélmalomharcra utal, amelyet ezek az elesettek és az őket segíteni szándékozók vívnak a mindenkori hatalommal, a lyukas szociális hálóval, a rideg és érzéketlen társadalom kirekesztésével szemben. Egyik hősünk, az ifjú Henry White is e szervezet önkéntese New Yorkban, ezzel is kompenzálandó azt a sajnálatos tényt, hogy ő a White iparvállalat fejének fia és dúsgazdag örököse, akibe („sorstársaitól" eltérően) nem kevés szociális érzékenység szorult. Az alaptörténet szerint az elmúlt pár hónapban hat hajléktalant égettek el elevenen, ám semmi előrelépés nem történt az ügyben, a médiát nem érdekli a dolog, a rendőrség nem kezeli kiemelt esetként – kinek is hiányozna pár „névtelen és arctalan" lélek... Barátunk tehát elindul, hogy fel- és megkeresse, összeírja e nyomorultakat, és hogy figyelmeztesse őket a veszélyre, ám már az első helyszínen, a beomlott Cadway metróállomáson belefut egy súlyos pszichopatába és nem kevéssé elmebeteg sameszába. Ha egyedül lenne, a biztos halál várna rá – még szerencse, hogy van „hátvédje", a nagydarab, negatív intelligenciaszintjét izomerejével kompenzáló Cooper.

Az ibériaiak tehát ezúttal sem tértek el a már jól bevált padödőtől: ismét két, eltérő adottságú karaktert terelgethetünk, ráadásul ezúttal még jobban ráfeküdtek arra, hogy kihasználják, kihasználjuk a különbségeket. Míg Henry az eszével, Cooper a nyers erő bevetésével jut túl a problémákon, olykor ugyanazon helyszínen – azaz míg előbbi nem tud bejutni egy betontömb által elzárt ajtón, utóbbi könnyedén eltakarítja az útból

ADATOK
KIADÓ **Focus Home Interactive**
FEJLESZTŐ **Pendulo Studios**
MŰFAJ **Kalandjáték**
MEGJELENÉS **2012. Q3**

STÍLUSMINTA
Runaway-széria 2001-2009 (PENDULO)

A játékban ügyesen váltják egymást a különböző hangulatú helyszínek és fejtörők



Érdekes szereplők, ötletes helyszínek, stílusos grafika: minden egyben van a nagy sikerhez

az akadályt, így rögtön új értelmet nyer a pályák „többdimenziós" jellege. Rendkívül jópofa dolog egyébként, hogy emberhegyünk cselekedeteit egy negatív gyermekkori élmény, az őt folyamatosan egrecíroztató cserkészvezető cseszegetései motiválják, ezek a visszaemlékezések, bevillanások jótékonyan oldják a feszültséget, és pillanatok alatt megszerettették velem a fickót. Ugyanezt Henryről még nem mondhattam el, de a teljes játék során talán az ő jellemét is sikerül jobban árnyalniuk a készítőknek. Főleg, hogy a hivatalos sajtóanyag szerint az általam is átélt prológus után ugrunk majd az időben, és a srácot már meglett férfiként, a cég elnökeként látjuk viszont, akit még mindig kísértenek az azóta is felderítetlen rituális gyilkosságok, ezért megbízza a francia fővárosban élő John Yesterdayt, a sátánizmus legnagyobb szakértőjét a nyomozással. Ő lesz a harmadik, általunk irányítható figura, akivel nemcsak a bűnesetek okát és elkövetőit kutatjuk, hanem saját múltját is, lévén emberünk egy öngyilkossági kísérlet után totális amnéziában tér magához...

Ahogy említettem, a demóban csak Henryvel és Cooperrel találkoztam, mint ahogy a játék másik lényegi elemére is csak utalást találtam – tudniillik a gyilkosságok mellett felbukkan még egy rejtély: egyes, egymásnak vadidegen emberek tenyerén különös, Y-alakú hegek jelennek meg. Ilyen sebhely éktelenkedik az emlegetett pszichó kezén is, de mondom, bánatomra e villámrandi alatt mindezek rejtve maradtak számomra, bár így legalább tűkön ülve várom a teljes játékot, melynek ráadásul négyféle befejezése lesz, attól függően, hogy az utolsó felvonásban mely hősünket irányítjuk, ettől függően ugyanis győzhet az igazság, lehet aljas vége a történetnek, de akár egy váratlan, áll-leejtős finálé előidézői és egyben részesei is lehetünk.

KÉPREGÉNYES KÉPREJTVÉNYES

Ami szintén ismerős lehet a Pendulo munkásságát ismerőknek, az a zseniális grafika és animáció – a látottak alapján ezen a téren továbbra sem nagyon tudnak hibázni ibériai barátaink. Ami viszont új, az a képregényes megvalósítás: a tárgyak megvizsgálása, az interakciók, a párbeszédek mind külön, keretes képkockákban jelennek meg, a feliratok szövegbuborékokban, ami elsőre szokatlan, ám hamar meg lehet szeretni, és nagyon passzol a modern hangvételhez. Mint írtam, jómagam csak a kihalt New York-i metróállomáson bolyonghattam, de a történet során eljutunk majd Párizsba, Skóciába, sőt Tibetbe is – változatos helyszínekben tehát nem lesz hiány, ami számomra jó hír, mert bár a „kamaradaraboknak" is megvan a maga bája, mégiscsak nagyobb a játékélmény, ha a kalandozás térben és/vagy időben is tágabb léptékű.

A játékmechanizmus tekintetében óvatosan kell fogalmaznom. E nyúlfarknyi demóban csak tárgygyűjtögetéssel és -kombinálással akadt dolgom, sajna a kelleténél picivel több pixelvadászattal és kicsavart logikával, de türelemmel és műfajrutinnal azért túl lehetett jutni ezeken a részeken (és persze most is vannak mankók, a „forró helyek" felvillantása és egy többlépcsős súgó, amely megpróbál fokozatosan rávezetni a továbblépés kulcsára). A már említett sajtóanyag azért több tucatnyi rejtélyt és feladványt emlegetett, úgyhogy a végítélettel várjuk meg a végterméket. Hozzáteszem, volt egy „fura találkozásom" is, nevezetesen egy sakkfeladvány, ami nagy kérdőjelet vetett fel bennem: először ugyanis megijedtem, hogy miért várnak el a játékostól a készítők ilyen speciális ismeretet (konkrét „x lépésből matt" feladatra tessék gondolni), aztán sajnálkoztam, amikor kiderült, semmi következménye nincs a rossz válasznak, egyszerűen addig nem lép tovább a játék, míg rá nem böksz a helyes megoldásra. Ez a sztori szempontjából védhető volt, beleillett a történetbe (intelligens főhős és az őrült, de szintén intelligens ellenlábasa), ugyanakkor elég faramuci dolog, lássuk be. Ami viszont kétségtelenül elvitte nálam a pálmát, az egy visszautalás volt: az egyik tárgy, amit bezsákolhatunk, egy felhúzható gyerekjáték, amely nem mást ábrázol, mint a The Next Big Thing számomra legkedvesebb figuráját, a Költőt – ráadásul nem kevés öniróniával, a leírása szerint ugyanis ő „egy kérészéletű videojáték egyik karaktere"...

A rövidke demó alapján végső ítéletet nem mondanánk, de az látszik, hogy a Pendulo nemcsak a humorral bánik ügyesen

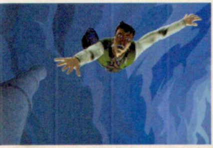
TALÁLKOZUNK TEGNAP

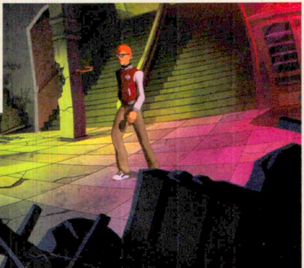
Remélem a fentiekből leszűrhető, hogy a Pendulo egy csavaros, izgalmasnak és érdekesnek ígérkező kalandjátékot hegeszt, a stúdiótól lassan már elvárható magas, akár művészinek is tekinthető, rajzfilmszerű megvalósítással, látványvilággal, ám az eddigieknél némileg komolyabb, komorabb hangvétellel. A műfajt kedvelőknek mindenképp érdemes figyelni rá, az idei év egyik erős címének ígérkezik a Yesterday.

CHERCHEZ LA FEMME

A játék negyedik, nem irányítható, de fontos szereplője, Pauline Petit. A csinos párizsi mademoiselle nemrég árvaságra jutott, apja egy rejtélyes sátánista szekta utáni nyomozás közben önkezével vetett véget életének. A lány céltalanul, elméjében és szívében fájdalmas és sötét gondolatokkal telve bolyong, úgy érzi, nincs jövője, amikor találkozik Johnnal, akinek viszont múltja nincs. A két fiatal sorsa összefonódik, egymásba szeretnek, ám kapcsolatukat a halál árnya lengi be...

Magas toronyból zuhanni, aztán arra ébredni, hogy nem emlékszel semmire – na, az a rémálom!





Kipróbáltuk!

TENGER TIGRISE TÁMAD A BANDA

Risen 2 Dark Waters

[ÍRTA CHOCHO] **Ugyan messze még a Risen 2 premierje, a játék máris legendává vált a zártkörű bemutatók és izgalmas interjúk miatt. Nemrég lehetőségünk nyílt kipróbálni a Piranha tengeri portékáját, és nyugodtan mondhatjuk, hogy nem kell utána vágnunk a falábunkat, mert a folytatás jó szelet fogott.**

Bár a kalózok mostanság ismét divatossá váltak, igazán jó kalózos játékot az ötödik Monkey Island óta nem láttunk. Míg a filmszínházak vásznait negyedszerre is sikerrel hódította meg Jack Sparrow, addig a monitorokra sajnos ez már nem jutott el, mert a Disney ígéretes kalóz-szerepjátéka a süllyesztőben végezte (ironikus, hogy arról is szerény személyem írt előzetest – milyen kár, hogy a kipróbálásáig már sosem jutok el). De sebaj, minden szárazföldi kutya megtanulja egyszer, miért jó a sós víz odaadó szolgájának lenni! Ha más nem, hát a német Piranha Bytes tesz róla, hogy örökre az eszünkbe véssük a héttenger tanulságait. A csapat korábbi játéka, amit a Gothic szellemi folytatásának szántak, kellemes meglepetés volt, de sajnos annyi programhibával és nehézséggel küzdött a megjelenésekor, hogy sokan már előre temették a Risen 2-t. Kár volt. Bár eddig csak egy előzetes változatot tudtunk kipróbálni, már ez alapján is kijelenthetjük, hogy az eddig szinte csak kultikus klasszikusokat termelő brigád kinőtte a gyerekkort, és egy minden téren vállalható szerepjátékkal készül meghódítani a jelenleg Skyrimozó közönség szívét-lelkét.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Piranha Bytes

MŰFAJ
RPG

MEGJELENÉS
2012. 04. 27.

STÍLUSMINTA

Risen
2009 (DEEP SILVER)

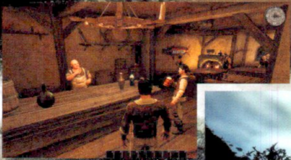
Gothic
2001 (EGMONT)

ISMERETLEN VIZEKEN

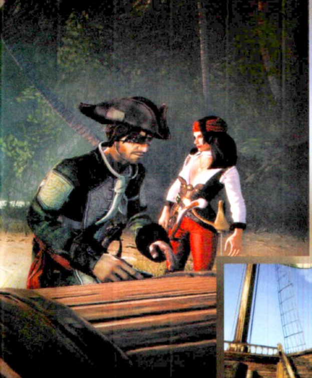
Az első rész eseményei keményen helybenhagyták hősünk lelkivilágát, pedig ő nem épp mimózaságáról híresült el. Az egykor rendíthetetlen és bátor tengerész mára iszákos tisztté süllyedt, aki csak árnyéka a hatalmas tűztitánt is másvilágra küldő hajdani hérosznak. Sebaj, míg van elég rum, addig nincs semmi gond – legalábbis ezt hihetnénk, bár ebben az esetben egy alkoholista-szimulátort kapnánk kalózos RPG helyett. Szerencsénk, hogy a játék kezdetének estéjén minden a feje tetejére áll. Míg részeges cimboránk épp józanodik (hogy aztán újra leigya magát), ijesztő hírek érkeznek a messzi keletről: a titánok újabb rohamra készülnek az emberiség ellen, vezetőjük pedig az a Mara, aki alig várja, hogy évezredes álmából felébredve bosszút álljon rajtunk, földbitorló körömpiszkokon. A gonoszt csak egy dolog állíthatja meg. Amennyiben igaza van a szexis Pattynek és apjának, a becsületes... izé, szóval betyárbecsületes kalózkapitánynak, a sötét lelkű Crow kapitány megkaparintott egy mágikus fegyvert, amivel el lehet pusztítani a titánokat. Ha elszabadul a pokol, egyedül hősünk segíthet, aki, bár nem épp szívesen, vállalja a feladatot és megkeresi a fegyvert, hogy használja, ha úgy hozza szükség.

VÍZISZONY

Az első Risen érdekes szerepjáték volt. Noha le sem tagadhatta volna, hogy készítői eredetileg a Gothic sorozaton dolgoztak (hogy miért léptek le a JoWoodtól, hosszú történet), meghonosított pár új ötletet és igyekezett száműzni a túlbonyolított szerepjáték-rendszert. Az eredmény inkább lett kusza, mint tökéletes, de a rajongók szerették, a Piranha pedig tanult a korábbi hibákból, és a folytatásra valami teljesen mással rukkolt elő. Bár a Dark Waters is egy fantasy RPG, atmoszférája közelebb áll a fent említett Monkey Islandhez, mint akár az első Risenhez. Az inkvizíció, a lázadó banditák, és a vallásos Rend ellentétét felváltotta a tengeri uralomra törő gaz kalózok küzdelme, akik



A Booze-féle rum kis mértékben gyógyszer, nagy mértékben orvosság



Bár ez a próbaváltozatból még nem derült ki, de elméletileg lehetőségünk lesz majd arra is, hogy a személyesen válogatott legénységgel, saját hajóval szeljük majd a habokat.

nagyon hasonlóak a való világ XVII. századi megfelelőihez. Csúnyák, isznak, mint a gödény, modortalanok, és ki nem állhatják a törvény képviselőit. Ugyanakkor ég bennük a kalózlét romantikája. Nem szadista gyilkosok, hanem szórakozásra, kalandra vágyó vitézek, akikkel öröm szelni a habokat. Persze az új miliő sok változtatást követelt. A legnagyobb újdonság, hogy már nem csak egy szigeten kalandozhatunk, hanem hajónkkal bejárhatjuk a tenger minden szegletét... Illetve egyszer majd biztosan bejárhatjuk, ugyanis az előzetes próbaváltozatban még nem szerepelt az önálló, saját hajóval történő vitorlázás, mindössze a sztori bizonyos pontján kalózzá avattak bennünket, és onnantól kezdve Steelbeard hajóján, a Szakállas Hölgyön utazhattunk el egy másik szigetre. A Piranha tavaly nyáron megígérte, hogy a bolti verzióban kapunk saját lélekvesztőt, ami a demóval töltött, nagyjából tíz óra alatt is megerősítést nyert: belebotlottunk egy mellékküldetésbe, mely egy mitikus szigetet emlegetett, valahol az óceánon, illetve a karakterlapon találtunk egy „Legénység" opciót, ami egyelőre csupa kérdőjelet tartalmazott. Csak nem harap fűbe szegény Steelbeard, ránk hagyva a világ megmentését? Akárhogy lesz is, a saját legénység összekapirgálásának öröme a teljes változatra marad.

„PIROS AZ ÉG ALJA, ALIGHA NEM SZÉL LESZ!"

Ugyan a kalózélet teljes szabadságába még nem kortyolhattunk bele, az eddig látott területek meggyőzőek voltak. Bár egyik sem olyan nagy, mint Faranga volt, nem fogunk keseregni a méretük miatt, főleg, hogy a fejlesztők a lehető legtöbbet hozták ki a szűk keresztmetszetből. Nincs olyan méter, ahol ne lenne valami látnivaló, nincs olyan épület, ami ne nyerne jelentőséget, ha máskor nem, hát egy mellékküldetésben. Ahogy az első részben, úgy a Risen 2-ben is megannyi, a főszálhoz nem, vagy csak alig csatlakozó feladattal lesz dolgunk, melyeket extra aranyért vagy egyéb, természetbeni juttatásokért végezhetünk el. Az étkezésről van szó, mely szerencsére most is visszaköszön. A Dark Watersben a kaja és pia fontosabb, mint pár vacak aranypénz, főleg, hogy csak táplálkozással gyógyíthatjuk magunkat: ha épp a bal kezünkkel tartjuk vissza kifelé áramló belsőségeinket, nincs is jobb egy üveg Booze-féle rumnál. Az öreg kalóz kocsmáros erős és durva, pont, mint az itala. De ördög tudja, talán épp ettől érti annyira a rumfőzést, hogy nedűje maximumra tölti félszemű titánvadászunk életerejét.

Az olvasás hasznos, bár gyertyafénynél rontja a szemet...

KARDRA HÁNYT HABOK

A Risen 2 harcrendszere az első rész kissé átalakított – csúnyábban fogalmazva egyszerűsített – megfelelője. A valósidejű kaszabolás és lövöldözés maradt, de kiegészült a dual wield opcióval, így nemcsak két pengét, de akár egy kardot és egy lőfegyvert is hordhatunk magunknál egyszerre. A

Kalózként soha nem leszel egyedül...

Steelbeard

A klasszikus kalóz: becsületes, kemény tengerész, aki kiáll magáért és az embereiért, de az inkvizíciótól feláll a szőr a hátán. Segítségére mindenképpen szükségünk lesz, ha meg szeretnénk kezdeni kalózkarrierünket, de készüljünk fel rá, hogy nem lesz könnyű elhitetni vele, hogy alkalmasak vagyunk a feladatra. Mellesleg ő a tűzrőlpattant kalózlány, Patty apja is.

Jaffar

Jaffar egy fiatal gnóm, akit népe sámánja küld el a „nagy utazásra". Bár kicsi és látszólag gyenge is, helyzetfelismerő képességének és harcedzettségének hála nincs olyan slamasztika, amiből egy szempillantás alatt ki ne kászálódna. Hősünk és Jaffar egy küldetés során találkozik. Mivel a gnóm beszéli az emberi nyelvet (mondjuk úgy, kommunikációs szinten), jól jöhet a rázósabb kalandok alkalmával.

Patty

A végzet asszonya, csak épp kalózos gúnyába csomagolva. Patty nagyszájú, veszélyes lány, aki egész életében kalóz apját kereste, ám most, hogy megtalálta, nincs megelégedve: a drága papa egy iszákos kapitány, akit ráadásul megátkozott Mara, a titán. Patty persze nem adja fel, segít nekünk és apjának legyőzni a gonoszt, és ki tudja, talán még hősünk alkoholban ázó lelkét is felmelegíti.

közelharcban gyakorlatilag két gomb dominál: az egér bal és jobb gombja. Előbbivel ütünk, hármasával kombózunk, utóbbival pedig védekezünk. A Risen 2 harcrendszere az első pillanatokban kaotikusnak tűnhet, lévén ellenfeleink tökéletesen viszik be támadásaikat, míg mi csak állunk és várjuk, hogy lemenjen a HP-jük, ami sehogy sem akar elfogyni. De ha adunk magunknak időt és megszokjuk, megtanuljuk értékelni a reflexekre támaszkodó harci mechanikát. A harcok alatt tapasztalati pontot gyűjtünk, amit a Dark Waters csak „dicsőségnek" hív, megfelelő mennyiségű pont után pedig eldönthetjük, hogy mely képességeinken szeretnénk fejleszteni. Ennek ismertetésével most nem untatnám a nagyérdeműt, arra úgy is kell, hogy legyen itt egy szövegdoboz. Viszont kiemelném, hogy a skilleket kizárólag megvásárolni lehet, nem kapunk semmit ingyen. Bizony, a kalózok világában az arany az úr (és persze a rum). Pénzért pedig bármire hajlandók leszünk, a legalantasabb feladatokat is elvégezzük, csak hogy felkészülhessünk a sztori fontosabb ütközeteire. Ahogy a Gothic és az első Risen, úgy a Dark Waters is nehéz játék lett. Noha fejlődni pofonegyszerű, és mellékküldetés is van elég (szóval nem fogyunk ki a suskából), az ellenfelek így is gyakran túlerőben vannak, és csak ügyes taktikával arathatunk győzelmet felettük. A már említett kétkezes megoldás csak egy lehetőség, a kard + tőr, puska + pisztoly párosok ugyanígy játszanak. Ahhoz, hogy mindenből a legjobbat kapjuk, meg kell látogatni a helyi kovácsot és fegyverkészítőt, ha pedig van rá pénzünk, meg is tanulhatjuk e neves mesterségeket. A játékban megannyi, boltban nem kapható, de roppant erős fegyver lett elrejtve, melyek összeszereléséhez az alkatrészeik felkutatására (barlangok, őserdő mélye, bennszülött romok), és a kellő skillek birtoklására van szükség. S hogy mi a helyzet a varázslással? Nos, bár megvan a helye a játékban, direkt fejlődési iránynak nem javasolt. A kézifegyverekkel gyorsabban és hatékonyabban lehet ölni, igaz, nem elképzelhetetlen, hogy ez a későbbi játékórákban majd megváltozik.

Van, amikor a pisztoly és a kard sem segít – szerencsére a képen egy hím rák látható, ami egy jól elhelyezett rúgással leteríthető...

Bár a grafika nem mérhető a nagy FPS-ekben látottakhoz, a demó alapján biztosak vagyunk abban, hogy azért senki nem hagyja majd abba a játékot, mert az „csúnya"

„A pirate I was meant to be..."

A kalózok élete nem csak játék és mese, igaz, a Dark Waters igyekszik a dolgok pozitív oldaláról megvilágítani a tengeri kutyák mindennapjait. A Risen 2-ben elásott kincseket kereshetünk, melyeket természetesen hatalmas X jelöl mind a térképen, mind a földön (nehogy már eltévesszük, ugye). Ha meguntuk az ásást, beülhetünk a kocsmába egy kis ivójátékra a legnagyobb termetű matrózzal, mely során úgy kell magunkhoz venni az isteni nektárt, hogy közben ne borítsuk fel a többi üveget. Higgyétek el, ez nem olyan könnyű, ha már konstanssá válik a motion blur. Ez viszont csak a kezdet, a végleges változatban lesz saját hajónk is, legénységgel, ahogy kell. Kár, hogy ezt még nem tudjuk bemutatni.

„UGABUGA, TUDNI VUDU!"

Ahogy az első részben, úgy a Risen 2-ben is meghatározó, hogy kikkel barátkozunk. A demóban a bennszülöttek és az inkvizíció között kellett dönteni, s bár a sztori iránya nem változott drasztikusan, a karakter fejlődése és jelleme szempontjából megfontolandó, hogy kik mellé állunk. A bennszülöttek a vudu mágia szakértői, akik furcsa akcentussal beszélnek és látszólag értelmetlen küldetéseket adnak. A szívük mégis helyén van, hisz ez nem a birodalmiak... akarom mondani az inkvizíció földje, hanem a sajátjuk. Ha már szóba jött az inkvizíció, érdemes megjegyezni, hogy e frakció sokat fejlődött az első rész óta. A nem túl szép emlékű Mendoza és rómaiakra hajazó öltözéke a múlté, a katonai szervezet sokkal jobban emlékeztet a gyarmatkori Anglia és Spanyolország idegenbe szakadt katonáira. Kék kabátok, rizsparóka, csicsás ruhák... mintha csak a Karib-tenger kalózai című film szereplőgárdája költözne át a monitorra. S ahogy a történelemkönyv lapjain, úgy a Risen 2-ben is meglehetősen ellenszenves karaktereket találunk ezen az oldalon. Az inkvizíció szentül hiszi, hogy a vadembernek titulált bennszülöttekkel egyedül pofonokon keresztül lehet kommunikálni, kizárólagos hasznot pedig csak akkor hajtanak, ha rabszolgaként dolgoztatják őket a cukornád ültetvényeken. Jaj, még hogy rabszolgaság, ugyan, dehogy! Milyen visszataszító szó... A bennszülöttek, mint becsületes munkások dolgoznak az inkvizíciónak, és hálával tartoznak, amiért a jóságos fehér emberek tetőt adnak a fejük fölé. Hát nem megható?

SZEMTAPASZ

A Risen 2: Dark Waters egy jól működő játék, ami, ha továbbra is képes

A jó kalóz holtig tanul

Ahogy minden RPG-ben, a Risen 2-ben is fontos a fejlődés. Az ellenfelekért és a küldetésekért most is tapasztalati pont üti a markunkat, igaz, az XP-t itt Glorynak, azaz dicsőségnek hívják. Ha van elég Glorynk, elkölthetjük az öt alapképesség valamelyikére: pengék, flinták, fizikum, ravaszság, illetve vudu. Klasszikus szintlépés nincs, a készségeink emelkednek csak. A hozzájuk tartozó skilleket a játékban kizárólag mesterek segítségével sajátíthatjuk el, akik komoly összeget kérnek egy-egy leckéért (minimum 500, maximum 1500 aranyat). A készségek egyértelműek, egyedül a ravaszságra érdemes kitérni: fejlesztésével könnyebben csikarhatunk ki válaszokat és átverhetjük az NPC-ket, lerövidítve a küldetéseket.

fenntartani az érdeklődést, az év egyik nagy RPG durranása lehet. A java viszont csak most jön: bár a Gothic és a Risen is hírhedten bugos játékok voltak, a Risen 2 próbaverziójában csupán egyetlen (!) apró programhibával sikerült összefutnunk. Nem, szó sincs küldetéseket ellehetetlenítő kódhibákról (Valaki Skyrimet mondott?). Mindössze a feliratokat nem sikerült kikapcsolni, miután egyszer bekapcsoltuk őket (emiatt is maximum szegény Miguel feje fő, ahogy körbevágja a képeket, de hát ennyi munka azért neki is kijár, ugye). Bár számunkra is hihetetlen, de tény, hogy a Piranha tartotta a szavát, és azért nem engedte eddig megjelenni a játékot, mert nem volt kész. Bízzunk benne, hogy a későbbi pályákkal sem lesz probléma. Egyedül azt sajnáljuk, hogy a hibamentes engine nem kápráztatja el szemeinket úgy, ahogy azt az utóbbi évek RPG-itől megszoktuk (mivel a Bethesda csapata már bizonyára csuklik, inkább a The Witcher II-t hoznánk fel példaként). Nem csúnya a Dark Waters, sőt, egyes részei, mint az árnyékolási rutin, a víz, vagy a köd, nagyon jól néznek ki. A karakterek viszont darabosak, animációik állandóan ismétlődnek. Sőt, ez magukról a modellekről is elmondható. Ugyanazokat az arcokat látjuk mindenütt, ami zavarba ejtő, ha két azonos fizimiskájú kalóz is szerepet játszik a sztori alakulásában. Hogy a végleges verzióval is ez lesz-e a helyzet, egyelőre rejtély, de mivel a demó meglehetősen késznek bizonyult, esélyes, hogy igen. Sebaj, legalább örülhetünk a barátságos gépigénynek. A tesztelt vas nem egy erőmű (AMD Athlon II X2 @ 3,4 GHz; AMD ATI HD5770; 6 GB RAM), mégis kihajtotta a Dark Watersből a kellő 40-50 fps-t, magas beállások és 1280×720-as felbontás mellett (utóbbira nagyon érzékeny a játék, a közepes opciók + 1920×1080 kombó sokkal lassabbnak bizonyult).

Palackposta

Bár a mellékküldetésekről már volt szó a cikkben, érdemes kiemelni, hogy néha ott is találunk valamit, ahol eszünkbe sem jutna. Egy küldetés kedvéért például bejártam a második sziget partjait, hogy összegyűjtsem egy hajó elveszett rakományát. Kutakodás közben belém kötött pár tűzmadár, és a harc hevében véletlenül leestem egy látszólag megközelíthetetlen, homokos részre. Észrevettem, hogy a vízben csillog valami. Egy palack volt, benne egy titokzatos sziget leírásával – valaki így kér segítséget.

TALÁLKOZUNK A TENGEREN!

A Risen 2 megjelenéséig e sorok írásakor több mint két hónap van hátra. Ez alatt az idő alatt a német srácok minden bizonnyal a maradék bugokat irtják, optimalizálják az engine kódját, csiszolgatják a látványt és a hangokat. Az általunk próbált verzió alapján megelőlegezzük a bizalmat, mert hangulatból már most is jelesre vizsgázik a játék. Ha a – most még – kusza sztorit is helyes irányba terelik, és a térképen látható szigetek közül egyik sem csak dísznek van, biztos, hogy sok-sok órára leköt majd bennünket. Az első rész óta sokat fejlődött a játék – sőt, rá sem ismerni –, a rajongók minden bizonnyal meg lesznek majd elégedve vele. A végtelen tárgylista, a sok-sok mellékküldetés, a rengeteg opcionális harc és a túlélés, mint passzív feladat, mind-mind a sorozat védjegyévé váltak. Már csak egyetlen dolog maradt kérdéses: a konzolos verziók. Na, azokat még nem láttuk, pedig a Risen botrányos Xbox 360 portja után most PS3-on is támad a Piranha. Reméljük, hogy a Sony fekete gépén is sikerrel harapnak csalira a germán ragadozóhalak. Ideje lenne, hogy tíz év után, egy régóta hánykódó palackpostához hasonlóan végre mindenkihez eljusson a Gothic öröksége.

JELLEGTELEN JÖVŐ

SYNDICATE

[ÍRTA BATE] **Az elmúlt hónapokban többször is olvashattatok a lapunk hasábjain a Syndicate-ről, amely FPS formában tért vissza a játékvilágba. Az első kipróbálható verziót követően már megfogalmaztuk a kétségeinket a játék létjogosultságát illetően, és a végső változatot kipróbálva már csak egyetlen kérdésünk maradt: ezt most miért kellett?**

Talán már a korábbi, Chris tollából született bemutatónkban is említettük, de a bevezető fényében nem árt már az elején tisztázni: a baj nem azzal van, hogy a Syndicate nem az eredeti műfajában, taktikai, stratégiával megbolondított shooterként tér vissza, hanem azzal, hogy a Starbreeze egész egyszerűen nem tudott mit kezdeni a kezébe került gazdag örökséggel. Hogy mire is gondolunk pontosan? Erről fog most szólni ez a cikk.

ÜDVÖZLÜNK A SÖTÉT JÖVŐBEN

A Syndicate a nem is olyan messzi, cyberpunk stílusú, meglehetősen komor jövőbe repít minket (konkrétan 2069-be), ahol a világot már nem a nemzetek, hanem a hatalmasra duzzadt, hihetetlen befolyással rendelkező vállalatok, a szindikátusok határozzák meg. A cégek uralta világban persze semmi sem szent, minden eszköz megengedett, az emberek csak játékszerek, elhasználható alkatrészek a szindikátusok egyre nagyobb befolyásért zajló háborújában. Ebbe a nem túl bizalomgerjesztő környezetbe csöppenünk a játék elején, méghozzá a Eurocorp nevű vállalat egyik friss szuperügynökeként (amolyan „prototípusként"), és a gyakorló módként funkcionáló tesztbevetésünk után azonnal egy éles küldetésen találjuk magunkat, egy nem túl szimpatikus cégkatona kíséretében. A játék alapkonfliktusa egyszerű: a Eurocorp vezetői úgy sejtik, hogy a legújabb fejlesztésük, a (bennünk már megtalálható) Dart-6 implantátum részletei valamilyen módon kiszivárogtak a cégtől, a mi feladatunk pedig az lesz, hogy a szálakat visszakövetve megtaláljuk a nem túl lojális tettest.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Starbreeze Studios

MŰFAJ
FPS

MULTI
4 fős kooperatív

INFO

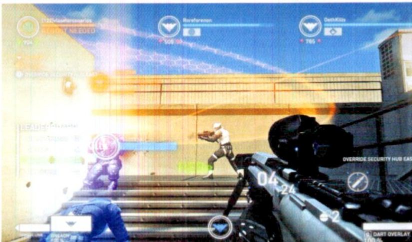
A Syndicate 2012. február 24-én került a boltok polcaira, a PC-s verzió dobozos változatáért 10 990 Ft-ot kérnek a boltokban, míg az Originből nagyjából 50 euróért tölthető le a játék. A konzolos változatokért pedig 12 990 Ft-ot kell kicsengetni a pénztárnál.

CSALÓDÁSRA DÖBBENET

Igaz ugyan, hogy már a felütés sem túl eredeti, de számtalan nagysikerű film és regény alapozott már hasonlóan banális alapszituációra, így talán nem volt túl nagy elvárás azt gondolni, hogy ebből akár még egy fordulatos sztori is kikerekedhet. Nos, a Starbreeze képességeit szemlátomást meghaladta a dolog, ugyanis a 2012-es Syndicate olyan visszataszítóan sablonos történettel dolgozik, hogy ennél még készakarva sem lehetett volna jellegtelenebbet kreálni. A kihasznált, majd idővel a saját munkaadói ellen forduló főhős sztorija már annyira elhasznált, hogy az ember legszívesebben abbahagyná az egész játékot, mikor ez kiderül. A gond csak az,

> A Syndicate-nek nem az a hibája, hogy FPS-ként született újjá, hanem az, hogy nem töltötték meg rendes tartalommal.

Az már régen rossz, ha egy a single playerre kihegyezett játékot végül a kooperatív mód ment meg a teljes lebőgéstől. Pedig itt most épp ez a helyzet.



● A játék az aktuális trendeknek megfelelően egy fejlődési rendszert is tartalmaz, az persze más kérdés, hogy milyet. Viszont az új képességekhez szükséges pontokat a képen látható barátságos módon szerezhetjük meg.

● A DART Overlay lényegében egy bullet-time rendszer, ahol lassítva apríthatjuk a szépen kiemelt ellenfeleket.

hogy a Syndicate – kis költői túlzással élve – még azelőtt véget ér, hogy nekünk eszünkbe jutna kilépni belőle. A legnagyobb hidegzuhany tehát nem akkor éri az embert, mikor szembesül az eredetiséget még csak nyomokban sem tartalmazó cselekménnyel, hanem akkor, mikor világossá válik, hogy a single player kampány még a legnagyobb jóindulattal is csak ötórányi elfoglaltságot kínál. Húsz fejezet, a tutoriallal együtt hat nagyobb helyszín, összesen négy bossfight, és már vége is a dalnak. Ilyet persze már láttunk korábban is (Homefront, valaki?), és általában ekkor szokott jönni az a védvonal, miszerint a játékidő ugyan rövid, de a játékmenet annyira lehengerlő, hogy megéri akár többször is nekifutni. Habár a Syndicate-nek vitathatatlanul vannak erős pontjai, a fejlesztőknek még ennek ellenére sem sikerült megugrani a teljesen átlagos szintet.

ÁTTÖRÉS? ALIGHA

A játék tehát egy FPS, ahol egyszerre két fegyvert cipelhetünk magunkkal (lesz kispisztoly, gépkarabély, mesterlövészpuska, shotgun, gatling, nyomkövetős szuperfegyver, stb.), elsődleges és másodlagos tüzelési funkciókkal, illetve lehetőség lesz gránátok hajigálására is – már ha egyáltalán eszünkbe jut majd a dolog. Mindez persze teljesen megszokott manapság, a Syndicate különlegessége éppen a játék univerzumából fakad, hiszen a jövőben az emberek nagy része már beépített chipekkel a fejében szaladgál, és a főhősünk szuperfejlett Dart-6 implantátuma lehetővé teszi, hogy ne csak elektromos szerkezeteket (gépágyúkat, ördroidokat, ajtókat, lifteket) hekkeljünk meg, hanem embereket is.

Az ilyen irányú képességeinket a program breachnek nevezi, és az első kettőt már a kezdő küldetésünk során megkapjuk. A suicide segítségével implantált katonákat vehetünk rá arra, hogy végezzenek magukkal (ami egy robbanással jár, így a körülötte állók is mennek a levesbe), a backfire pedig bármilyen fegyvert képes a használója ellen fordítani, azaz a mordályok visszafelé sülnek el, ezzel pár pillanatra védetlenné téve egy, vagy néhány egymáshoz közel álló ellenfelet. Az extra képességek kezdetben ugyan jelentősen megdobják a már unalomig ismert FPS-játékmenetet, azonban a teljes végigjátszás során összesen csak három breach opciót fogunk kapni (illetve plusz egyet "megvásárolhatunk" majd fejlesztésként), így hiába korlátozott a felhasználásuk (adrenalinnal tölthetőek vissza), nagyon rövid idő alatt kiismerhetjük őket, és az újdonság varázsa már a második óra végére rutinná válik.

Mindezt egy picit színesíti, hogy a beépített chipünk segítségével akár gránátokat is hatástalaníthatunk (amiket aztán fel is vehetünk), illetve idővel lesznek olyan ellenlábasok, akikről a breach segítségével kell majd pajzsokat lebontani, mielőtt megsebezhetnénk őket, de hosszú távon egyáltalán nem annyira átütő ez a rendszer, hogy palástolná a többi hiányosságot.

LÉK A HAJÓN

A titoktartás megszokott és nélkülözhetetlen jelenség egy játékfejlesztő életében, de a Starbreeze alkalmazottai sose tudták tartani a szájukat. A Syndicate remake-kel kapcsolatos első hírek már 2008 magasságában feltűntek, bár hivatalosan senki nem ismerte el a leírtakat. Persze erre semmi szükség nem volt, mindenki tudta, hogy miről van szó – az már persze más kérdés, hogy miért kellett fejlesztési idő egy ilyen minőségű játékhoz...

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általuk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	KÖZEPES	EXTRÉM
AQUA electromax GAMER TREND	82 FPS	68 FPS	30 FPS
Memória 2GB 1333MHz DDR3 Kingmax **HDD** 500GB WD 3.5" Caviar Blue **CPU** AMD Athlon II X4 645 3,1 GHz **VGA** ASUS Radeon EAH6670 DIS/1GD5 1GB **Alaplap** ASUS M5A78L-M LX **Tápegység** Chieftec 400W iARENA	1600x1200-as felbontás, a játék video menüjében minden csúszka minimumra húzva, Vsync kikapcsolva, az fps érték pedig több, mint jó, a játék megy, mint a szél.	1600x1200-as felbontás, a játék video menüjében minden csúszka középre húzva, Vsync kikapcsolva, az fps érték csökkent, a látvány javul, a sebesség szuper.	1600x1200-as felbontás, a játék video menüjében minden csúszka maximumra húzva, Vsync bekapcsolva, az fps érték még pont jó, a látvány pedig pazar.
AQUA electromax GAMER MAX	143 FPS	119 FPS	59 FPS
Memória 4 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD** 1TB Samsung 3.5" HD103SJ **CPU** Intel Core i5 2.8GHz **VGA** ASUS GeForce GTX560 1GB **Alaplap** ASUS P8Z68-V LX **Tápegység** Chieftec 550 W (CTG-550-80P)	1920x1080-as felbontás, a játék video menüjében minden csúszka minimumra húzva, Vsync kikapcsolva, az fps érték pedig száguld, a játék pedig hasít, mint forró kés a vajban.	1920x1080-as felbontás, a játék video menüjében minden csúszka középre húzva, Vsync kikapcsolva, az fps érték még mindig kiváló, a játék pedig láthatóan szebb, mint korábban.	1920x1080-as felbontás, a játék video menüjében minden csúszka maximumra húzva, Vsync bekapcsolva, az fps érték csökkent, de még mindig bőven elég, a grafika pedig csodaszép.

Néhány további funkció még bőven kellett volna az igazi változatossághoz, és a fejlesztők ötlettelensége nem csak itt érhető tetten. Mi legalábbis meglehetősen fantáziátlan megoldásnak tartjuk, ha már a játék első órájának végén a kezünkbe adnak egy végtelen lőszerrel rendelkező gatlingot, sőt, a fejlesztők még azt is eljátsszák velünk, hogy az amúgy is rövid játékmenet egy részében még a képességeinket sem használhatjuk rendesen, mert olyan ellenfelekkel futunk össze, akik nem rendelkeznek meghekkelhető implantátumokkal.

Ugyanígy a fejlődés is kidolgozatlan, az egyes szereplőkből (random NPC-k, bossok) kinyert chipekkel tápolhatjuk magunkat, de még egy rendes fejlődési fa sincs, rögtön választhatunk bármit a repertoárból, igaz mérlegelni nem árt, mert 4-5 implantnál többet nem szerezhetünk a végigjátszás során. S ha mindez még nem lenne elég, akkor az is a teljes átgondolatlanságot tükrözi, hogy benn ragadhatunk egy szobában úgy egy páncélos ellenféllel, hogy simán kifogyunk a lőszerből, és töltény hiányában nincs semmilyen lehetőségünk sebezni. Marad tehát a visszatöltés és a frusztráció nem túl kellemes érzése...

Ez persze nem azt jelenti, hogy a játék élvezhetetlen, de azért egy idő után mindenkinek feltűnik, hogy bőven akadnak furcsaságok a Syndicate-ben. Amellett persze, hogy vannak rendesen kidolgozott részek is: ilyenek a fegyverek, amelyeknél érezni, hogy tényleg igazi gyilkos eszközök, a pályák pedig lineárisak, de alapvetően jól kidolgozottak, dinamikus harcokat

A játék nem túl szimpatikus karaktereit a végén szerencsére pofán is csaphatjuk. Remek érzés.

biztosítanak, és sok játékkal ellentétben itt a mesterséges intelligenciára sem lehet panasz. Az ellenfeleink nem ostobák, nem rohamoznak bele a képünkbe, előszeretettel használják ki a fedezékeket, és sokszor csak egy jól irányzott backfire-rel lehet őket "kirobbantani" az oszlopok és egyéb torlaszok mögül. Bónusznak használhatjuk még a Dart Overlay nevű rendszert is, ami egyrészt belassítja az időt, másrészt narancssárga színnel kiemeli a rosszfiúkat, így a "munkánkhoz" méltó terminátorokká válhatunk pár másodpercre. A használata nem kötelező, de a segítségével legalább egy kicsit változatosabbá tehetjük a tűzpárbajokat.

Az FPS műfaj felé támasztott elvárásainknak tehát megfelel a játék, a gond csak az, hogy a borítóra a Syndicate nevet biggyesztették, ezt olvasva pedig az átlagnál jobban megugranak a veterán játékos

HOLLYWOODI KAPCSOLAT

Az Electronic Arts nem sajnálta a pénzt a Syndicate-től, amit nem csak az bizonyít, hogy a Skrillex-szel dobták fel a bemutatókat, de még igazi hollywoodi színészeket is leszerződtettek a produkcióhoz, akik nem csak a hangjukat, de az arcukat is adták a játékhoz. Rosario Dawson Lily Drawl karakterét személyesíti meg, Brian Cox Jack Denham Eurocorp vezért játssza el, Michael Wincott pedig Jules Merrit szerepét vállalta be. Lássuk, miben láthattuk őket korábban:

ROSARIO DAWSON

Dawson kisasszony sokat foglalkoztatott színész, habár a „nagyok" közé eddig még nem tudta beverekedni magát, de már olyan filmekben szerepelt, mint a Sin City, a Grindhouse vagy a Shop-Stop 2. Volt egy nem túl sikeres Youtube videósorozata is, de azt jobb, ha elfelejtjük. Komoly videojáték-szerepet eddig még egyáltalán nem kapott, hacsak Marc Ecko nem éppen sikeres „Getting Upját" nem számítjuk ide.

MICHAEL WINCOTT

Michael anyukája nem ilyen karriert képzelhetett el a fiának, hiszen a '80-as évek óta filmező sztár általában az ügyeletes gonosz szerepét tölti be. Ha ördögi terveket forraló karakterhez keresnek embert, mindenki hozzá fordul elsőként. Keresztbe tett mindenkinek az 1492-ben, a Robin Hoodban, az Alien 4-ben, de még a Halo 2-ben is, hiszen a Prophet of Truth-ként ő akart minden élőlényt elpusztítani a galaxisban.

BRIAN COX

Brian Cox igazi veterán, hiszen már a hetvenes évek óta a vásznon van. Az Emmy díjjal is jutalmazott színész volt az első, aki eljátszotta Hannibál „A kannibál" Lecter doktor szerepét, később feltűnt A rettenthetetlenben és a Bourne filmekben is. Nem ez az első videojáték szerepe, hiszen a hangját kölcsönözte a Killzone világ nagy gonoszának, Visarinak, hozzáértését pedig a Syndicate után se lehet megkérdőjelezni.

A gigacégek vezetői a jövőben sem ússzák meg a papírmunkát.

A GURUK MEGMONDJÁK

A Syndicate-et nem csak Bate próbálta ki, de a PC Guru szerkesztőségének több tagja is. Lássuk, hogy ők miképp vélekednek a Starbreeze játékáról.

CHRIS UNALMAS, KÖZÉPSZERŰ

Azon szerencsés (értsd: piszkosul öreg) játékosok közé tartozom, akik még játszottak az eredeti Syndicate-tel – én imádtam. Sajnos a 2012-es változat a nyomába sem ér annak. Egy unalmas, középszerű FPS-t kaptunk, aminek még a kooperatív módja se volt képes huzamosabb ideig lekötni.

FELEJTHETŐ, ÁTLAGOS **WILSON**

Keserédes élmény a Syndicate-tel játszani, hiszen ennyire hangulatos világgal kevesek rendelkeznek, viszont olyan falak vannak köré húzva, melyeket sose lehet ledönteni vagy mögéjük lesni. Szerepjátékként maradandó is lehetne, így viszont nem több egy szép, de felejthető, átlagos shooternél.

Ha sikerül közel férkőznünk az ellenünk vonuló szerencsétlenekhez, egy mozdulattal kivégezhetjük őket.

igényei. Az még csak hagyján, hogy a játék irgalmatlanul rövid, de ami a legnagyobb szívfájdalmunkat okozza, hogy a címen és a bevezetőn kívül szinte semmi nem utal arra, hogy mi egy velejéig romlott világban járunk. Az oké, hogy mi tisztában vagyunk vele, hogy véreskezű ügynökként haladunk végig a pályákon, de sem a környezet, sem a sztori nem adja vissza a valódi Syndicate hangulatot, gyakorlatilag bármi más lehetett volna a játék címe, sőt, ebben az esetben talán még a végső százalék is egy tízessel magasabb lenne.

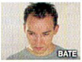
Az utolsó pillanatig reménykedtünk benne, hogy a Syndicate méltó lesz az elődjéhez, de végül csalatkoznunk kellett..

VÉGSŐ MENTSVÁR

Ha pedig már szóba jött a végértékelés, akkor rátérhetünk a kooperatív módra, mert ez a Syndicate azon eleme, ami megmentette a programot attól, hogy a Guru értékelése ne ötössel kezdődjön. Habár a játék ezen része is messze van a tökéletestől, itt legalább van kihívás, arról nem is beszélve, hogy a single playertől teljesen eltérő fejlődési rendszernek köszönhetően akár heteket is eltölthetünk a többszereplős móddal, mert a karakterek kimaxolása nem kis feladat. A kooperatívban összesen kilenc térkép várja, hogy felfedezzük őket, és hogy teljesítsük a ránk szabott feladatokat. Védekezünk, támadunk, olykor pedig óvó bácsit játszunk egy drón mellett. A lényeg igazából nem a feladatokon van, hanem azon, hogy együttműködjünk a három csapattársunkkal, hogy kiegészítsük egymást. Random emberek oldalán harcba szállni nem feltétlenül élmény és nem is életbiztosítás, de ha sikerül összerántani egy jól összeszokott, kommunikálni képes kompániát, akkor a Syndicate kooperatív módja tényleg kielégítheti az igényeinket. Habár a kilenc pálya mindegyike scriptelt, tehát minden egyes alkalommal, ugyanazokkal az eseményekkel találkozunk, azért a bőséges túlerő okán még a sokadik alkalommal sem fáklyásmenet a feladatok teljesítése.

A program viszont hálás, a sikeres megmozdulásainkért tapasztalati pont jár, amit a single playerrel ellentétben egy jól kidolgozott, valódi mélységeket rejtő rendszerben költhetünk el. Nemcsak maga a karakter, de a fegyverek és a speciális képességeinket „működtető” Dart-rendszer is fejleszthető, és a lehetőségeknek hála tényleg egészen egyedi ügynököt hozhatunk létre.

ÉRTÉKELÉS



BATE

GÉPIGÉNY

Két magos 2.4 Ghz CPU, 512 MB SM3 VGA, 2 GB RAM, 10,5 GB HDD

Egy legendás játék meglehetősen üres és jellegtelen feldolgozása, FPS formában.

GRAFIKA: **89%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

A kooperatív mód teljesen rendben van, és az egyjátékos kampánynak is vannak rendesen összerakott elemei.

KONTRA

Kegyetlenül rövid kampány, kevés lehetőség, jellegtelen világ és nevetséges sztori.

65%

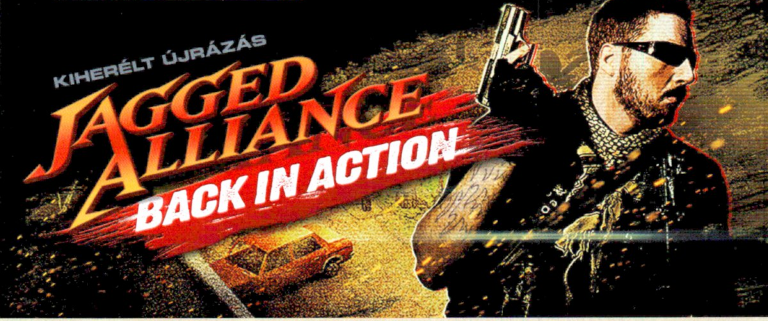
MEGVAN A KÖTELEZŐ

A játékmenettel ellentétben a tálalásba nem nagyon lehet belekötni, mind a grafikai rész, mind a hanganyag hozza a 2012-ben kötelezően elvárt színvonalat. Ugyan a Syndicate nem nevezhető az elmúlt időszak legszebb játékának, azért bőven megállja a helyét a jelenlegi felhozatalban, még annak ellenére is, hogy a Starbreeze grafikusai kicsit túlzásba vitték az erős fényeffektek használatát, hiszen játék közben helyenként olyan érzésünk támadt, mintha egy fényérzékeny karaktert irányítanánk. Ugyanígy a szinkron, a fegyverek és az egyéb zörejek hanghatásai is rendben vannak, és a legnagyobb megelégedésünkre a Skrillex zenének nevezett statikus zajai is csak egyszer csendültek fel, méghozzá az első bossharc során – részünkről ezért plusz öt pont jár a fejlesztőknek.

A tesztverziónk PC-n futott, méghozzá kiválóan, akadás és grafikai bugok nélkül, maximum beállítások mellett, Full HD-ben, mindenféle portolási bakik nélkül, így ha másra nem is, a technikai részre azért elég rendesen odafigyeltek a Starbreeze megfelelő emberei. Ugyan furcsa anomáliák helyenként előfordultak, azaz párszor minden előzetes jel nélkül az asztalra vágott minket a program, de ezt inkább a játékot futtató (alkalmanként elég problémás) Originnek tudtuk be, mintsem magának a Syndicate-nek.

TALÁN LEGKÖZELEBB

Kíváncsiak leszünk, vajon a pénztáraknál miképp muzsikál a Syndicate, és arra is, hogy az EA tervez-e folytatást. Ha igen, reméljük, hogy a Starbreeze (vagy az új fejlesztőcsapat) jobban összekapja majd magát, mert a 2012-es változat nem más, mint egy jól ismert és látványos váz, ami alá nem sikerült értékelhető tartalmat pakolni. Pedig ha valami, hát a Syndicate igazán megérdemelte volna.



[IRTA MIGUEL] **Nagy divat az újrahasznosítás, és nemcsak a műanyag vagy a papír reciklálása jó üzlet, de a régi játékok sem kerülik el a sorsukat. Azt már tudjuk, hogy az RTS-ből FPS-sé válás nem jó ómen, és most az is kiderül, hogy az sem jelent semmit, ha a stílus megmarad, csak a hozzáállás változik.**

Ha fel kellene sorolni a játékipar elmúlt tizenegynéhány évének legnagyobb bűneit, a Jagged Alliance sorozat sorsára hagyását én az első három közé sorolnám. Főleg annak fényében, hogy mostanában milyen játékok után sír a közönség: mindenki szabad játékmenetű, sokszor végigjátszható, jó harcrendszerrel és elfogadható történettel felszerelt, a valós idejű és a körökre osztott stratégiák legjobb jellemzőit összesítő hibridet szeretne, rombolható környezettel, valós fegyverekkel és jól adagolt nehézséggel. Jelentem, a fenti játék a Jagged Alliance 2 személyében már megszületett, méghozzá nagyjából tizenhárom évvel ezelőtt, 1999-ben, és ha valaki arra is kíváncsi, mikor halt meg, akkor azt is szívesen megmondom: akkor, mikor a modernizált változatnak szánt Jagged Alliance: Back in Action megjelent.

ADATOK

KIADÓ
Kalypso Media

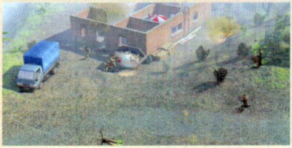
FEJLESZTŐ
Coreplay GmbH

MŰFAJ
RTS/RPG

MULTI
nincs

INFO

A Jagged Alliance: Back in Action 2012. február 9-én jelent meg, kizárólag PC-re. A Steamen 28 euróért (nagyjából 8400 forintért) lehet beszerezni a játékot, a dobozos verzióról és a hazai forgalmazásról egyelőre nincs információnk.



ROSSZ UTÁNÉRZÉS

A játék alapjait már ismertettem, de menjünk bele kicsit a részletekbe. Az alapsztori szerint van egy helyes kis sziget, Arulco, ahol a békés népességet egy kevéssé békés, ráadásul önjelölt királynő, Deidranna terrorizálja. A jogos örökös még idejében meglépett a földi pokolból, hogy aztán a sziget egyetlen exportcikkéből, azaz a helyben bányászott gyémántból egy kis zsáknyit nekünk adva azzal bízzon meg minket, hogy egy csapat zsoldossal menjünk vissza Arulcóra, és rúgjunk szét mindent, amit szét kell rúgni.

A játék két fázisban játszódik. Egyrészről van a térképnézet, ahol az eredeti lehetőségeket alaposan lecsupaszítva tulajdonképpen csak annyit látunk, hogy a szektorokra bontott sziget mely területeit uraljuk mi és melyeket az ellenség, no meg persze azt, hogy csapataink épp merre járnak. Az igazi akció a másik fázisban, a 3D-s csatanézetben folyik, ahol

ONLINE IS JÁTSZHATÓ

Fura dolog történt: egy játék online játszható verziója érdekesebb, mint a dobozos változatként kiadott társa. A Jagged Alliance Online egyelőre a béta fázis legelején tart, és csak a szerencsések próbálhatták ki, de az már most látszik, hogy a Gamigo próbálkozása jóval közelebb jár ahhoz, ami miatt a JA2-t szerettük. A térképen látható feladatok nehézségi szintekre bomlanak, a zsoldosaink bérleti szerződése valós időben ketyeg, a végrehajtott küldetések után tapasztalati pontok járnak, és persze pénz, amiből a szokásos, hatalmas mennyiségű fegyver közül vásárolhatunk.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

ADJ KIRÁLY KATONÁT

A játékban negyvennél is több felbérelhető zsoldos szerepel, van, aki pénzért, van, aki meggyőződésből csatlakozik hozzánk. Jó tudni, hogy lesznek olyanok, akik egészen addig nemet mondanak, amíg az első néhány küldetést nem teljesítjük. A választást mindig meg kell fontolni, érdemes alaposan tanulmányozni a képességeket, hogy sokoldalú, hatékony csapatot tudj összeállítani.

VÉGY EGY JÓ ORVOST!

A csapat legfontosabb tagja a medic lesz, lehetőleg minél magasabb orvosi tudással. Az ő feladata lesz a sebesültek ellátása (fontos, hogy egyes sérülések vérezni kezdenek, és egész addig folyamatosan sebzik a zsoldost, amíg be nem kötözik őket), így nagyon oda kell figyelni, hogy legyen nála kötszer, elsősegélycsomag, orvosi táska, vagy bármi, ami gyógyításra alkalmas.

MENTS, MINTHA...

... az életed múlna rajta, merthogy tényleg ez a helyzet: a játék készítői a minőség helyett a mennyiségre mentek, így kisszámú, de okos ellenség helyett AK-s parasztthordák ellen kell küzdenünk (plusz mesterlövészek és tankok a játék vége felé). Mivel a meglehetősen hullámzó játéklogika miatt sokszor egy hajszálon múlik a győzelem, a legjobb, amit tehetsz, hogy mentesz, amikor csak tudsz.

A látvány és a játéktér ismerős, de a játékélmény már csak nyomokban emlékeztet a nagy elődre.

erdőkben, mocsarakban, városokban vezetjük harcba a nekünk pénzért hűséget fogadó embereket. A feladatunk persze nem merül ki abban, hogy jól tervezett egérkattintásokkal vezetve a zsoldosok tüzét városról városra haladva visszafoglaljuk a szigetet, jó anyuka módjára ügyelnünk kell arra is, hogy megteremtsük a győzelemhez szükséges feltételeket. Fegyverek, lőszer, felszerelés, újabb és újabb zsoldosok felvétele (szerencsés esetben egy új csapat kialakítása miatt, kevésbé jó helyzetben az elhullott szerencsétlenek pótlására), a milíciák felszerelése – ez mind pénzbe kerül. Hatalmas szerencse, hogy némi harc árán átvehetjük a hatalmat a már említett gyémántbányák felett, így busás hasznot hajthatunk a helyiek szabadságharcából. A feladatok változatosak, hiszen amíg eljutunk a fővárosba, és kiosztunk pár makarenkói pofont Deidrannának, járunk majd kórházban, templomban, egyetemen, luxus üdülővárosban, ráadásul nemcsak késes banditák ellen harcolunk majd, de előkerülnek a képzett mesterlövészek és a tankok is. A baj csak az, hogy egy olyan rendszerben, ami leginkább annyira adja vissza az eredeti játékban megszokott élményt, mintha Adios cipőben futnánk le a New York maratont.

CSAK A TESTE

Kezdjük a legfontosabb és legfájóbb ponttal, a harcrendszerrel. Az eredeti JA egyik legélvezetesebb része az volt, ahogy a csaták bonyolódtak. Egészen addig, amíg érintkezésbe nem léptünk az ellenféllel, valós időben settenkedhettünk, aztán ha megláttunk egy rosszfiút, esetleg az vett észre minket, a játék körökre osztott módba váltott. A sokhelyütt alkalmazott akciópontos megoldást kellett használnunk, az emberek bármit megtehettek, de mindennek drágán szabott idő-költsége volt, a futás, a kúszás, a célzás, a fegyver elsütése, az újratárazás, sőt, még egy korty víz a kulacsból is olyan dolog volt, amit csak alapos mérlegelés után volt érdemes végrehajtani, ugyanis az ellenség nem ismert tréfát. Ha láttak, rád lőttek, ha elbújtál, bekerítettek, ha nem jól helyezkedtél, megöltek. Hihetetlen feszültséget hozott ez az egész, ehhez képest az új részben mindez semmivé foszlik. Például nincs fog of war, vagyis abban a pillanatban, ahogy elkezdődik egy csata, már tudjuk is, hogy melyik ellenfél pontosan hol van. A harc a körökre osztott stratégia helyett egy olyan rendszer, amit a Baldur's Gate sorozatból ismerhetünk, vagy amit nemrég a Dragon Age-ben láthattunk – minden megy a maga útján, amíg meg nem állítjuk a világot a szóköz-billentyűvel. Ekkor egy valóban részletes utasítástervezővel egyenként megszabhatjuk a katonáinknak, hogy kit mit tegyen, és a space újabb lenyomását követően meg is teszik. Sajnos csak és kizárólag de a folyamatosan érkező királynői seregek ellen mit sem érnek szegények. Ez persze azt eredményezi, hogy két frontos háborút kell vívnunk, egyet a gép ellen, egyet pedig a türelmünk megőrzése érdekében, de ez utóbbit szépen lassan felőrli a játék többi furcsa megoldása. Az 1.06-os javításnál tartunk éppen, amikor a cikket írom, de továbbra is alapvető hibák vannak a programban. A sort kezdhetem a játékmechanikai baromságoktól (nem kreálhatjuk meg a saját zsoldosunkat, nincs normális tárgymenedzsment, a játékban szereplő fegyverek statisztikái köszönőviszonyban sincsenek a valósággal, a valódi nehézséget pedig a jó pályatervezés és a kiegyensúlyozott, jóízű szemétség helyett az ostoba AI és a hihetetlen túlerőben támadó ellenség hozza), hogy a durva kódolási hibákat (véletlenszerűen elromló játékállások) megemlítve végül kilyukadjak oda, milyen pofátlan lehúzás is valójában ez az egész.

MÉLTATLAN RÉGI NAGY HÍRÉHEZ

A Back in Action készítői egyértelműen arra építettek, hogy a Jagged Alliance 2 a mai napig komoly mennyiségű rajongónak jelenti A Nagybetűs Játékot, és innen már

Amennyire vártuk a Jagged Alliance: Back in Action megjelenését, annyira lett csalódás a végleges változat. Nagy kár érte.

azt, és még akkor sem bírálják fölül a kapott parancsot, ha szitává lövik őket. Márpedig ez sokszor előfordul majd, szerencsére a gép is olyan hülye, hogy képes libasorban a vágóhídra vezetni az embereit.

Az alap Jagged Alliance sem volt könnyű, azonban a Back in Action nélkülözi azt a folyamatosságot, amivel a játékos felkészülhet a zsibbasztóan esélytelen küldetésekre. Nem is feltétlenül azzal van baj, hogy mi még mindig csak kispisztollyal lövöldözünk, mikor az ellenfél már karabélyokkal és puskákkal vadászik ránk, helyes tervezéssel, no meg sűrű mentéssel/visszatöltéssel ez a probléma áthidalható. Sokkal inkább zavaró, hogy bár továbbra is lehetőségünk van helyőrséget toborozni az elfoglalt területeken, sőt, mi magunk kell, hogy felszereljük őket (a szabadon kószáló fickókból akkor lesz katona, ha a kezébe nyomunk egy fegyvert), csak egy lépés az, hogy néhány valóban idejétmúlt megoldást naprakésszé téve újra piacra dobják a nettó zsenialitásból gyúrt alapanyagot. Sajnos azonban nemcsak a modernizálás sült el rosszul, de a nagy átalakítás és újragondolás közepette sikerült kiölni mindent, ami miatt a JA2 a mai napig etalon tudott maradni. Sokszor elmondtuk már, de úgy tűnik, ez a közhely csak a játékvásárlóknak egyértelmű, a játékkészítőknek nem annyira: ami nem romlott el, azt nem kell megjavítani. Könnyen előfordulhat, hogy valahol az 1.9-es verziószám környékén már használható játék lesz a cikk tárgya, de ha nyomot akarunk hagyni a játékvilág történelmében, akkor itt az idő, hogy a sarkunkra álljunk, és azt mondjuk – nem veszünk meg egy selejtnek is gyenge játékot csak azért, mert valami, amit hasonló címmel adtak ki, megszépítette a gyerekkorunkat.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Core 2 Duo 1,8 MHz, 2 GB RAM, 512 MB-os SM 3.0-s VGA, 3 GB HDD

Pillanatnyi állapotában nem több sima hullarablásnál, egy régi nagy kedvenc sírjának meggyalázásánál. Ha kijön még pár tonna javítás, használhatóvá válhat.

GRAFIKA:	65%
HANG:	65%
JÁTÉKÉLMÉNY:	50%

PRO

Hosszú játékidő, hatalmas mennyiségű tárgy és fegyver.

KONTRA

Játékmechanikai selejt, durva programhibákkal és alapvetően elhibázott koncepcióval.

50%

ÁLLÍTSD MEG AZ IDŐT

Bár a Plan&Go rendszer eredeti céljára pillanatnyilag alkalmatlan, azért néha nagyon jól jön, hogy le tudjuk állítani az időt. Néhány egyszerűbb parancsot is ki lehet adni, de mindig tartsd észben, hogy az embered az így kapott utasításokat követi a józan esze helyett, vagyis előfordulhat, hogy egy „menj oda" paranccsal a vesztőhelyre küldöd a szerencsétlent.

NE KÖZELÍTS, KIVÉVE...

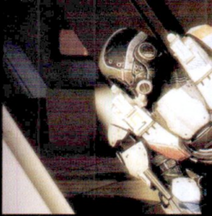
A JABiA közelharci rendszere legalább annyira hatékony, mint amennyire ostoba – egy bozótvágóval rohamozó zsoldos teljes hadseregeket mészárolhat le. Sajnos ez visszafelé is igaz: ha a katonánk nem képzett közelharcos, megdermed a késsel vagy baltával közelítő ellenség láttán, így amennyire lehet, tarts olyan távolságot, hogy ez ne okozhasson gondot.

NÉHA ROMBOLHATÓ KÖRNYEZET

Nagy visszalépés a Jagged Alliance 2-höz képest, hogy az épületek falai csak a jelölt helyeken bonthatók le, és általában ott, ahol semmiféle taktikai előny nem származik ebből, sőt, csak eláruljuk az embereink pontos helyét. Szintén fontos információ, hogy a tankokra nem hat minden robbanóeszköz, csak és kizárólag a gránát (legalábbis a tesztelt verzióban így volt).

HA GOND VAN A JÁTÉKKAL

Az egyik legfrusztrálóbb elem a játékban a teljes egészében impotens helyőrség – hiába szereled fel őket a legjobb puskákkal és védőruhával, nem jelentenek komoly védelmet a támadó katonák ellen. A legjobb módszer ennek kivédésére, ha gyűjtesz egy kis pénzt, és újabb zsoldosokat bérelsz fel, akiknek nem lesz más feladatuk, mint a fontos helyek őrzése.



EGY LEGENDA UTOLSÓ NAGY KALANDJA

[ÍRTA CHOCHO] A galaxis lángokban, milliárdokat fenyeget pusztulás. A totális káoszból látszólag nincs menekvés, az összefogást ezeréves ellentétek akadályozzák. A világ utolsó reménye egy ember. Egy ember, aki még a halált is legyőzte, csakhogy megmenthessen másokat. Egy ember, akit semmi sem állíthat meg.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
BioWare

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
van

INFO

A lapzártánkig csak a Mass Effect 3 single player módját volt lehetőségünk kipróbálni, a teszt ideje alatt még nem éltek az online szerverek. Az áprilisban megjelenő 2012/05-ös számunkban a többjátékos részt is részletesen le fogjuk tesztelni.

Hát elérkezett. Annyi év után végre megvalósult a BioWare álma, és trilógiává bővült a Mass Effect. Az utóbbi hetek másról sem szóltak, mint Shepard parancsnok visszatéréséről, és nem telt el úgy nap, hogy legalább pár kép, de inkább egy rövidke bemutató ne borzolta volna a kedélyeket. Az elvárások az egekbe szöktek, a rajongók minden kis infómorzsáért ölre mentek, a megszállottak pedig már réges-rég előrendelték az utolsó gyűjtői kiadásokat is. Az EA tudta, mire vállalkozik, felkészült a rohamra, és a lehető legtágabb közönséghez szólt, felbőszítve ezzel egy hangos, de üzleti szempontból látszólag kevéssé jelentős réteget, az úgynevezett hardcore játékosokat. Kinectes irányítás, akciómód, epikusnak rendezett interaktív filmjelenetek tömkelege – csupa olyan hívószó, amely az összetett játékélményre vágyókat nem nagyon hatja meg. A túlpörgetett marketing ellenére mi is bíztunk a sikerben, sőt, biztosra vettük, hogy a Mass Effect 2 után egy újabb remekmű születik, amely hosszú napokra a székhez szegez, és teljesen magával ragad. Részben igazunk lett, lévén a hangulattal és a tartalommal most sincs gond, a színvonal viszont mégsem olyan lehengerlő, mint az előző részben.

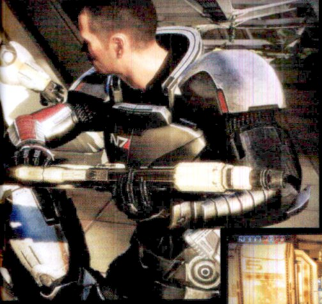
A Mass Effect 3 megérkezett, s bár remek játék, az előzetesen felállított elvárásainknak mégsem tudott megfelelni...

VISSZA A FÖLDET!

Persze ne szaladjunk annyira előre, mi több, vegyük figyelembe, hogy ennek a folytatásnak az elmúlt évek egyik legmeghatározóbb játékát, a minden téren zseniális Mass Effect 2-t kellett felülmúlnia. Egy olyan programot, ami – bár nem volt teljesen komolyan vehető szerepjáték – játékélmény és hangulat terén köröket ver sok azóta megjelent AAA kategóriás blockbusterre is. Ez hatalmas falat, tény, de mintha a BioWare szánt szándékkal ment volna szembe a bizalmunkkal, és minden olyan elképzeléssel, melyet a harmadik rész felé tápláltunk.

Kezdjük is mindjárt a legfájóbb ponttal, a történettel. A Mass Effect első és második része kiválóan építette fel a reménytelenség és fenyegetettség érzését: tudtuk, hogy jönnek a Reaperek, tudtuk, hogy a Földet fenyegetik, és a Citadelláért vívott csata után abban is biztosak lehettünk, hogy esélyünk sincs ellenük. Ahogy az tehát várható volt, a játék elején Reaperek egész armadája ostromolja meg bolygónkat, Shepard és csapata pedig elindul a Marsra, hogy felkutassanak egy pont jókor megtalált proteán csodafegyvert, ami elméletileg kiirtja a Reapereket. Bizony, a BioWare akkora fába vágta a fejszéjét az ősi szuper-gépekkel, hogy a csapat agytrösztjei beleestek az írók legkellemetlenebb csapdájába: nem tudták, hogy oldják meg a konfliktust egyetlen játékban, így a létező legolcsóbb trükkhöz nyúltak, és előhúzták a kalapból egy látszólag oda nem illő eszközt. Később

A játék alkalmanként igyekszik hatni az érzelmeinkre is, több-kevesebb sikerrel

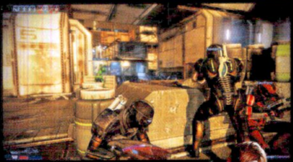


persze magyarázkodik a játék, teljesen új információkat közöl, melyek ismeretében máris kevésbé ijesztő a Reaper invázió. Ha korábban csak a felét tudjuk ezeknek, akkor fellélegeztünk volna, tönkretéve az első két felvonás remek dramaturgiáját. Az addig rendben, hogy a Föld a pusztulás szélén áll, de a Reaperek arra sem képesek, hogy blokkolják a kommunikációs csatornákat, sőt, egy kis csoportnyi túlélő gerillaharccal tör borsot a csúnya robot bácsik orra alá? Tényleg hihető ez? Szerintünk nem annyira. Ha játszottál az első két résszel, akkor a harmadik epizód nyitánya picit csalódás lesz, s bár a közepe felé történik néhány valóban izgalmas és érdekes dolog, ez végeredményben nem tölti be a katartikus kezdés hiánya által keletkezett űrt.

ŰROPERABÁL

A sztorit persze érdekesebbé lehetne tenni kidolgozott karakterekkel, ahogy a korábbi részekben láttuk. Kár, hogy a fejlesztők féltek az újdonságoktól, és ezért inkább visszahozták az első Normandia legénységének nagy részét. A sok esetben másodjára melegített szereplők a nosztalgián túl alig hordoznak újdonságot, a játékok között eltelt idő pedig annyira rövid volt, hogy az „újbóli" felfedezésnek sincs komolyabb jelentősége. Liara, Garrus, Ash, Joker, Tali... mind itt vannak, sőt, csatlakoznak hozzánk, de hiába, mert ismerjük őket, mint a tenyerünket. Természetesen vannak azért új arcok, csak kevesen, és abszolút érdektelenek.

A keménykedő mexikói tiszt, a dicsőséget hajszoló tábornok, vagy az agresszív krogan főnök ezerszer látott archetípusokat idéznek meg. Ha pedig mégis akad egy-egy érdekesebb karakter, akkor tuti, hogy rövidesen meghal, vagy alig jut neki szerep. Ráadásul a BioWare az eddiginél is butábbra vette a beszélgetések felépítését. Van egy szélsőségesen szimpatikus és egy brutálisan agresszív válaszlehetőség, illetve egy harmadik, ami kérdések feltevésére szolgál. Ha jók akarunk lenni, válasszuk a jobb felső mondatot, ha rosszak, a jobb alsót. Nincs rendes átmenet, a kettő variálása pedig zavarba ejtő eredményt szül: Shepard először kedves és türelmes, másszor meg az öklét rázza és ordít, mint az állat – enyhén bipoláris szegény, biztos megviselte, hogy Talit maszk nélkül látta...



AKCIÓ ÉS INTERAKCIÓ

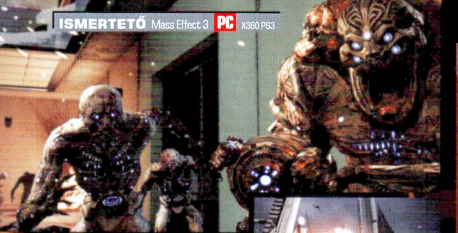
Ennyit hát a sztoriról: bár rossznak még így sem lehet nevezni, és akad pár kifejezetten jó pillanata (a kroganok anyabolygója például minden szenvedést megér), összességében a sorozat által eddig nyújtott minőségéhez nem ér fel. Az elmesélt történet mellett aztán meg kell még barátkoznunk a játékmenetet ért változtatásokkal is. A program indításakor rögtön három mód közül választhatunk, az elnevezések pedig magukért beszélnek. Az akciómódban a történetre nem lehetünk hatással, csak, mint TPS akciójátékot élvezhetjük a Mass Effect 3-at, a sztorit hétköznapi átvezetők ismertetik. A sztorimódban az akció annyira lebutul, hogy szinte már ott sincs, így afféle interaktív filmmé „degradálódik" az egész játék. A szerepjáték mód az, ami bennünket érdekel, a másik kettőről inkább ne vegyünk tudomást. Ha átrágjuk magunkat a megszokott karaktergeneráláson, jöhet a prológus, a játék pedig szép lassan tisztázza, hogy még RPG módban sem képes megfelelni a műfaj támasztotta minimális elvárásoknak. A Mass Effect akcióelemekkel dúsított szerepjáték volt, a Mass Effect 2 pedig szerepjáték elemekkel dúsított akciójáték. Ezek után a Mass Effect 3 egy taktikai TPS, amiben akad egy kevéske fejlődés és némi fegyvermenedzsment. Ennyi, elértünk odáig, hogy tényleg elfelejthetjük a sorozat gyökereit.

A fejlődésről olvashattok a cikk mellett egy részletesebb keretes anyagot, a lényeg az, hogy olyan egyszerű, mintha csak óvodásoknak készítették volna. Maga a harc úgy néz ki, mintha a Mass Effect 2-t játszanánk, csak felgyorsítva: adott egy fedezékrendszerre alapozó shooter, hihetetlen mennyiségű lőszer és rengeteg ellenfél, akik mindegy, hogy épp Reaperek vagy Cerberus katonák, az egyetlen céljuk, hogy elintézzék Shepardöt. A lootolást tessék elfelejteni, elég, ha a háromfős parti vezetőjeként parancsokat osztunk társainknak, akik készségesen teljesítik azokat. Ha nem nyúlunk

AZ ELŐZŐ RÉSZEK TARTALMÁBÓL...

A Mass Effect világában az emberiség csak nemrég tört be a csillagközi életbe, köszönhetően pár, a Marson talált idegen eredetű romnak. A proteánoknak keresztelt faj egykor hatalmas birodalmat és tudást birtokolt, ám eddig tisztázatlan körülmények között eltűnt az űrből, nagyjából 50 ezer éve. Hogy mi történt a proteánokkal, az első Mass Effectben derül ki: egy évmilliók óta létező szuperfaj, a Reaper pusztította el őket, melynek tagjai intelligens gépek, amik valamiért ki nem állhatják az organikus életet. A Reaperek durván 50 ezer évente eljönnek a Galaxisba, hogy kiirtsanak minden értelmes élőlényt, majd eltűnnek a mélyűrben, ahol csendben várják az újabb ciklust. Hogy miért csinálják, rejtély, de egy biztos: közeleg az ötvenezredik évforduló, és vele együtt a nagy visszatérés. A teljes pusztulást csak Shepard parancsnok állíthatja meg, egy ember, aki az egymással viszálykodó idegen fajok között is békét tud teremteni.

Igen ám, csakhogy Shepard a Mass Effect 2 elején meghal. Ekkor lép a képbe a rejtélyes Cerberus csoport, mely ultrafejlett technológiával feltámasztja hősünket, hogy segítsen megállítani a Reapereket, méghozzá szolgáik, a Begyűjtők leigázásával. Shepard nem bízik a Cerberusban, de a cél szentesíti az eszközt: az együttműködés sikerrel jár, a Begyűjtőknek annyi, a Reapereket viszont nem sikerül megelőzni, így a gigászi gépsereg ellepi a galaxist, s benne az összes nagyobb faj anyabolygóját. Egyedül Shepard állíthatja meg őket, de sietnie kell, hisz a Föld is haldoklik.



FEJLŐDÉS, EJTŐZÉS

A Mass Effect 3 fejlődési rendszere pofonegyszerű. A játék elején választhatunk egy kasztot, mely később meghatározza a skilljeinket – nyugi, ez a játékmenetet nem befolyásolja annyira, mindegy, mik vagyunk, a lényeg, hogy jól lőjünk. Teljesen csak a saját karakterünket szabhatjuk testre, a társainknak alig-alig vannak skilljei, amikkel bűvészkedhetünk. A szintlépés gyors és egyszerű: tetteinkért XP-t kapunk, amit aztán skillpontokra váltunk, melyekkel a képességeinket fejlesztjük. Sajnos Shepard jellemét nem lehet befolyásolni, mert ezt a skillt összemosták a többivel, így a jó és rossz közötti döntések kilógnak a fejlődési fából. Vannak viszont elváló skillfa-ágak, melyeket egy-egy elágazás után ismét összefuttat a játék. Ennek köszönhetően sokféle variáció kialakítható, kár, hogy az alap skillek nem változnak a játék során. A gránátok, a lőszerek típusa és a különböző speciális támadások, mind-mind skillek, melyeket a Normandyn cserélni is lehet – persze korlátozott keretek között.

Ezek a Reaperek igazi csuda pofák, egyszer szívesen elmennénk velük bulizni

Tudjuk, hogy a pusztuló földhöz és milliárdok halálához nem illik ez a kérdés, de csak fúrja az oldalunkat, hogy miképp lehet pisilni ebben a páncélban?

hozzájuk, akkor az AI irányítja őket, méghozzá meggyőző hatásfokkal, így normál nehézségi fokozaton nem sok értelme van beleavatkozni a viselkedésükbe. Mivel ezen a szinten a játék nulla kihívást nyújt, RPG- és akcióveteránoknak érdemes rögtön a legnehezebb szinten indulni. Na, itt már érdekesebbek a dolgok, a skilleknek is nagyobb szerep jut, és az sem mindegy, hogy milyen parancsokat adunk, mert az ellenfelek könyörtelenek, erősek és hatalmasat sebeznek. Eliminálásukban segíthet a megannyi feloldható fegyver, melyek közül még mindig az alap N7 rohampuska a leghatásosabb és legsokoldalúbb. A hangárban található boltban vásárolhatunk fejlesztéseket és kiegészítőket, sőt, utóbbiak a pályákon is előfordulnak.

Maguk a küldetések egyébként egész jók, igaz, ez főleg a sztorihoz kapcsolódó missziókra igaz. A mellékküldetések sem rosszak, de Mass Effect-kórban szenvednek, azaz mindegyik azonos felépítésű. Kár, főleg, hogy az értük járó pénz szinte végtelen mennyiségben rendelkezésre áll. A játék első harmadában semmit sem kell vennünk, így észre se vesszük, hogy már bőven százezer credit felett járunk. Utána pedig egyszerre megvehetünk mindent, ami kell. Persze a „kell" szó itt relatív: mivel villámgyorsan fejlődünk, és hamar túlerőben leszünk (még legnehezebb fokozaton is érezni a gyorsaságot), ez is csak afféle maximalista törekvés.

A katasztrófa előtti utolsó pillanatok. A ME3 nyitányát ugyan grandiózusra tervezték, de a második rész hasonló részének hangulatát meg sem közelíti.

A HANGULATI PLUSZ

A játékmenet alig változott, és a módosítások nagy része csak tovább egyszerűsítette az eddig sem bonyolult mechanikát. Emiatt aztán jogos kérdés, hogy mégis miért érdemes végigjátszani a játékot. Egy szó a válasz: hangulat. Az atmoszféra, amit a sorozat korábbi részei teremtettek, most is magába szippant. Ráncoljuk a homlokunkat a játék együgyűsége miatt, csóváljuk a fejünket a röhejes dialógusokon, tenyerünkbe temetjük arcunkat a nevetséges románcok láttán... és mégis, valahogy képtelenek vagyunk felállni a program elől. Látnunk kell, hogy mi fog történni, át kell élnünk a befejezést, és muszáj befogadnunk az utóbbi évtized legjobb sci-fi világát (és ezt most tessék nyugodtan játékokon túl is értelmezni).

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FEDEZÉKBE! FEDEZÉKBE!

A Mass Effect 3 egy cover-shooter, így alapszabály, hogy maradj fedezékben. Az energiapajzs magától visszatöltődik, azzal nem lesz gond, de ha nincs nálunk medigél, és az életerőnk lecsökken, garantáltan megszívjuk, különösen a bossok esetén. A társainknak is adhatunk parancsokat, így érdemes őket is fedezékbe küldeni, főleg nehezebb fokozaton játszva. A skillek onnan is működnek, lényeg a védelem.

A TANKOK A NYERŐK

Bár a Mass Effect 3-ban több karakterosztály van, első végigjátszásra érdemes egy sima harcost indítani, hogy kikísérletezhessük a különböző fegyverek és védelmi taktikák lehetőségét. A tank erős, sokat bír, és kiválóan el tudja terelni az ellenfél figyelmét, amíg a többiek a skilljeikkel lassítják vagy sebzik. Fontos, hogy amint van pénzünk, vegyük meg a legjobb páncélt a boltban.

CSAPATJÁTÉK

A csapat összeállítása nehéz fokozatokon kulcsfontossággal bír. A legtöbb RPG-től eltérően itt mind a három tagunk legyen offenzív beállítottságú, azaz legyen náluk fejlesztett fegyver és pár lassító, sebző skill. A különböző technikai képességek nem játszanak olyan fontos szerepet, mint az első két részben, szóval az agytrösztöket otthon lehet hagyni. Ez sajnálatos, EDI így nem tud kibontakozni.

Ezt az extrát sikeresen tartotta meg a BioWare, s emiatt sok dolgot hajlamosak vagyunk lenyelni. Főleg, hogy a fenti sirámok nagy része a sorozat eddigi szereplésének fényében releváns igazán.

SZÉP, MINT A KROGANOK MOSOLYA

A Mass Effect 2 2010-ben lenyűgözően festett, de már akkor is érezhető volt, hogy a fejlesztők elérték az Unreal Engine 3.0 határait. A Mass Effect 3 csak egy-egy ponton mutat túl a második részen, és bár közel sem csúnya, az elmúlt két esztendő jelentősen koptatta a motor fényét. A mimika nem rossz, de egy L.A. Noire vagy Uncharted 3 után már megmosolyogtató itt-ott; a pályák lineárisak, és kevés rajtuk a felfedezhető extra, mert meg kell birkózni a sok gépzabáló effekttel (pl. fények); a textúrák néhol tű élesek (pl. az ellenfeleken), mással kifejezetten csúnyák (bizonyos tereptárgyak, ruhák). Az összkép persze így is kellemes, és legalább a gépigénytől nem kell tartani: akinek elfutott a Mass Effect 2, annak a harmadik résszel sem lesz semmi gondja. Külön öröm továbbá, hogy a zene és a hangok most is tökéletesek, szóval a tálalás megfelel az EA-től és BioWare-től várt szinteknek.

A GALAXIS JÖVŐJE – BÚCSÚGONDOLATOK

A Mass Effect 3 jött, látott, és bár jól szórakoztunk vele, azért csalódást is okozott. Bár voltak intő jelek, mint a casual irány állandó csillogtatása, azért meglepődtünk, azt hittük, a Dragon Age 2 után a BioWare tanult a hibáiból. De nem. A Mass Effect 3 persze köröket ver a sárkányok újkorára, viszont nem felel meg a vele szemben támasztott hatalmas elvárásoknak – megjegyzem, lehet, hogy azoknak képtelenség, de a játéknak ennél helyes. Üzleti szempontból garantált a több millió eladott példány, és sokan már előre fenik a fogukat a DLC-kre, ám ez nem a játék nagyszerűségének a jele, hanem a kiváló marketingé és a bejáratott branddé, amit az EA a lehető legtöbb vásárló torkán szeretne legyömöszölni. Főleg most, hogy a Microsoft exkluzivitásának annyi, és már PS3-ra is kijött megjelenéskor a harmadik rész. Emlékeztek még a múlt hónapban bemutatott Kingdoms of Amalur: Reckoningra? Az is az EA gyermeke, mégis alig hallatott magáról,

Shepard kalandja a harmadik résszel véget ért, de a jelek szerint a Mass Effect univerzum csak most kezd el kiteljesedni.

azért akkor is többet kellett volna mutatnia. 2010 régen volt, ami akkor zseniálisnak tűnt, mára alapvetés, és ezen az sem segít, hogy a fejlesztők féltek komolyan venni magukat, és inkább egy újoncoknak szánt TPS-t csináltak hiteles RPG helyett. De tudjátok, mit? Ezt még túlélnénk. A baj inkább az előző részekhez képest gyenge történettel és az új karakterekkel van. Persze várható, hogy a BioWare szereplők egész garmadáját teszi elérhetővé DLC-k formájában – erre utal többek között, hogy a Normandyn már most is van pár üres szoba. Korántsem biztos azonban, hogy ez így szép csendben, fű alatt csúszott fel a boltok polcaira. A galaxis legnagyobb háborúja egyszerű fejöstehén lett, aminek várható a folytatása, hisz mind a játék befejezése, mind a hivatalos közlemények alátámasztják, hogy a franchise a trilógia végeztével indul majd be igazán. Bár Shepard nem tér vissza többé, tuti, hogy jönnek a Mass Effect FPS-ek, az interaktív filmek, a minijátékok, és így tovább. Zárásként elmondható, hogy ha tetszett az első két rész, a harmadik is fog, de ne lepődj meg, ha nem ez lesz az életed legnagyobb játékélménye...

EDI, TE DRÁGA

EDI, a Normandy szabad tudatú mesterséges intelligenciája ezúttal testet ölt, s vele bemutatkozik a játék legérdekesebb karaktere. Beszélgetéseink során kiterjeszthetjük, vagy épp elnyomhatjuk személyiségét, illetve magunkkal vihetjük a harctérre, noha túlságosan sok hasznát nem vesszük. (Sebaj, a vicces beszélgetései a többiekkel megérnek egy misét.) EDI különös ajándéka a Mass Effect 3-nak, olyan szereplő, aki miatt érdemes barangolni a Normandy fedélzetén, s akiről minél többet szeretnénk kideríteni. Egyedül az sajnálatos, hogy olyan sokat nem lehet vele beszélgetni. Mindössze a főszál küldetései között akad mondanivalója, s akkor sem mindig. Mindenesetre hozzá kérünk DLC-t, megérdemli!

Tricia Helffer adja EDI hangját

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

GÉPIGÉNY

2 magos 1.8 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB SM 3.0 VGA, 15 GB HDD

A ME3 egy jó játék, se több, se kevesebb. A forradalminak indult trilógia ennél nagyobb szabású lezárást érdemelt volna. Ettől függetlenül jól fogunk szórakozni a nagyjából 20 órás végigjátszás alatt.

GRAFIKA: **85%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Remek hangulat és kiváló zene, EDI szereplése, és itt-ott érdekes pontok a sztoriban...

KONTRA

... mely egyébként valamivel gyengébb, mint az első két részben, és a játékmenet is butult.

88%

MINŐSÉG, NEM MENNYISÉG

A pályákon rengeteg lőszert találunk, sosem fogunk tartósan kifogyni. Így ahelyett, hogy aggódnánk a tárak miatt, inkább a különböző lőszer-skillekre összpontosítsunk. Az elektromos golyók a gépek és energiapáncélok ellen hasznosak, a páncéltörő lövedékek pedig a fizikális védelmet bontják le. A lángba boruló lőszert páncélzat nélküli élőlények ellen éri meg bevetni, mert a lövések között is sebez.

VIGYÁZZ, GRÁNÁT!

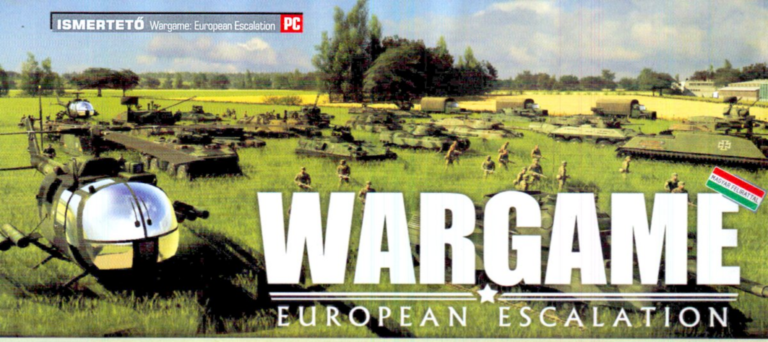
A Mass Effect 3 legalattomosabb ellensége a gránát, ami bármikor a lábunkhoz gurulhat, hogy egy szempillantás alatt levigye a pajzsunkat. A játék figyelmeztet, amikor gránát van a közelünkben, így, bár gyakran úgy tűnik, butaság, jobban járunk, ha azonnal elugrunk onnét. Nem elég, hogy legyengülünk, de egy pillanat erejéig mozogni sem tudunk, amit egy-egy rakétás ellenfél könnyedén kihasználhat.

BOLYGÓ- ÉS ŰRSZKENNELÉS

A bolygószkennelés visszatért, noha koránt sem olyan nagyszabású – és mondjuk ki, idegesítő – szerepben, mint annak idején. Különböző leleteket és gyűjthető dolgokat keresgélhetünk így a játék által meghatározott planétákon, illetve az űr sötétjében, ami segít felderíteni új mellékküldetéseket, melyek jelentősen kitolják a játékidőt. Megéri résen lenni, de azért figyeljünk az üzemanyagra is, mert könnyen elfogy.

NYERD MEG A HÁBORÚT!

Ahogy a Mass Effect 2-ben, úgy a harmadik részben is befolyásolhatjuk a játék végének kimenetelét, a vállalt és teljesített mellékküldetések segítségével. Minél többet oldunk meg, annál többen jönnek segíteni a végső csatában, és így jobb eredményekkel zárjuk a történetet. Ennek állását a Wr Room termináljján követhetjük nyomon, a küldetéseket pedig jórészt Hacket admirálistól és társainktól kapjuk.



WARGAME
EUROPEAN ESCALATION

[ÍRTA TIKA] **A hidegháború éveiben számos alkalommal megfeszült a szembenállók ujja a ravaszon, a Wargame EE pedig előkaparta a jó öreg „mi lett volna, ha" ütőkártyát, és ezt játssza ki most.**

Vasfüggöny, kölcsönös elrettentés, csillagháborús program, a nem is olyan távoli múlt eszköztára. 1947-től 1991-ig ugyanis két szuperhatalom vívott néma, láthatatlan háborút, és a Eugen Systems megkereste azokat a szikrákat, amelyek elemészthették volna a világot. Kezdjük rögtön Werner Weinhold keletnémet katona dezertálásával. Az eset 1975-ben nagy port kavart, ugyanis a hajdani NVA-s két keletnémet határőrt lőtt le miközben nyugatra dobbantott. Az NDK követelte a kiadatást, amit a nyugatnémetek elutasítottak, és végül a fickóért nem mentek ölre, kapott Bonnban 5 és fél év börtönt (ebből ült 3 és felet...), aztán a morgás elcsitult. De tegyük fel, hogy ebben a feszült helyzetben a kommunista blokk fegyveres erőkkel adna nyomatékot azon szándékának, hogy Werner NDK népbíróság elé álljon. Puff, máris megvan a konfliktusunk. A másik kiemelt szituáció egy meglehetősen ritkán felidézett momentum 1983-ból, és talán ekkor állt a világ a legközelebb egy atomháborúhoz. A NATO tíznapos nyugat-európai hadgyakorlatán szimulált DEFCON-1-ről (azaz a legmagasabb fokú készültségről) az oroszok azt hitték, hogy egy valós első csapás készül, de aztán a penge éléről mindkét fél visszatáncolt. A játékban a Varsói Szerződés inkább egy megelőző támadással reagál, és amikor a páncéloshadosztályok befejezik a munkát, potyogni kezdenek az atombombák. Szovjet részről szintén két küldetéssorozat érkezett, egyikben a '81-es lengyel krízis (hadiállapot bevezetése) fajul el, és a felkelőket kell megfékezni, ami korántsem örömteli, ám a NATO beavatkozása miatt ez egy kevert szovjet haditechnika vs. saját és nyugati tankok rangadó, így elég jó kis felállás alakult ki. Illetve a '83-as Able Archer hadgyakorlatból származtatott nukleáris csapás után egy hadúr emelkedik ki a szovjet elit brigádokból, és mindenkinek odacsap a hamuvá égett szeretteiért...

A lenti szőnyegbombázás vélhetőleg felpaprikázza majd a hidegháborús kedvet.

EAGLE EYE

A felvezetés és a körítés korrekt, bár az utolsó, személyessé tett szovjet történet viszi el a pálmát, ahol a lendület is megvan, és nem a filmhíradó dől a szemlélőre. A harcokat keretbe foglaló felületnél pedig az alapgondolat az lehetett, hogy egy hadműveleti központra hajazzon, így miközben felül futnak a híradós szalagcímek, az aktuális műholdképen folyamatos ráközelítéssel akár a harcolók arcába is belemászhatunk. Ez az IRISZOOM technológia egyébként nem először debütál, a R.U.S.E. ugyanis szintén erre épült, csak épp a hidegháborús verzió teljesen más méretarányt és megjelenítési formát használ, amiben közrejátszhat a „mi lett volna, ha" alapvetés hangsúlyozása, és az is, hogy a modern tankok lőtávolsága nagyobb. A taktikai térkép és a testközeli nézet közötti átjárás fokozat- és döccenésmentes, sőt a robbanások, tüzek még nagy távolságból is jól kivehetők, noha ahol a leglátványosabbak, teljes nagyításban, na az a kameraállás a bámészkodáson kívül másra nem igen való. A látványnak

Nem emelkedik ki az utóbbi évek RTS-terméséből, ennek ellenére a WEE-t minden stratégának érdemes szemrevételeznie.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Eugen Systems

MŰFAJ
RTS

MULTI
8 fős online

INFO

A francia fejlesztőcsapat az Act of Warral már 2005-ben megtalálta az utat a militáris témákat szerető rajongók szívéhez, főleg, hogy a játék scriptjét maga Dale Brown jegyezte. Aztán jött a R.U.S.E., amely a II. világháborút mutatta be egyedi módon...

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KŐ KÖVÖN

A tüzérségi eszközök – önjáró lövegek, rakétás sorozatvetők – a páncélosokat igen ritkán tudják elpusztítani, de a morált faragják rendesen, és egy rémült irányzó keze sűrűbben megremeg. A gyalogság és a gyengén páncélozott eszközök azonban joggal retteghetnek e fegyvernemtől, főleg ha a közelben, tiszta rálátással van egy egységünk, amely irányítani/pontosítani tudja a tüzet.

EGY KIS BÚJÓCSKA

A felderítés a sikerhez vezető út legfontosabb mérföldköve. Én általában a helikoptereket favorizáltam, amelyek méregdrágák, viszont könnyen mobilizálhatók, ugyanakkor az átalakított páncélosok is kiválóak, ahol némi tűzerőt is kapunk a jó minőségű optika mellé. Az egyszerű, fegyvertelen kivitelek előnye, hogy olcsók és gyorsak, és könnyen pótolhatóak.

GAZDASÁGOS KISZERELÉS

A multis játékban a lényeg, hogy a minél kisebb pontértékből kihozható egységek minél nagyobb kárt okozzanak. A Jármű kategóriában fellelhető tankvadász egységek, főleg a rakétások lőtávolsága erre pont ideális, de ide sűrűbb utánpótlás kell, mert a lőszerkészlet jellemzően kicsi. A páncélozottság, vagyis annak hiánya miatt ezek nem elsővonalas egységek, tehát vagy rejtsük el, vagy kísérjük őket.

1983. november 8. – Miután a Varsói Szerződés a hadgyakorlatot tévesen egy valódi támadás első szakaszának ítéli meg, megelőző csapást mér a NATO csapatokra...

A játék szinte végig valós felvételekkel és híradós stílussal igyekszik megteremteni a kor hangulatát.

emellett némi műanyag bukéja is van, túl steril a haditechnika, mintha épp most lépett volna ki egy makett-kiállításról. A leghasználhatóbb, közép-távoli fokozat, szintén a terepasztalos beütést erősíti, gyanúm szerint szándékosan – mármint a lankák szalagszerűsége, és a geometriailag szabályos folyómedrek eleve nem akarják a valóság illúzióját kelteni, vagy ha igen, akkor a lankákért jár egy hatalmas feketepont. A nagy európai síkságokat szimuláló környezet persze tágas, a hatalmas tankcsatákhoz például 100-125 négyzetkilométeres településekkel, infrastruktúrával átszőtt rombolható környezetet kapunk, de ide is lehet kérdőjeleket tenni. Például hova tűnt a légierő, mármint a repülők, és miért ér nyakig a fű?

ENCIKLOPÉDIA SZÍVATÓRUM

A R.U.S.E. annak idején taktikai kártyákat kevert a valós idejű stratégiához, ám a European Escalation mindenfajta építkezést, külső behatást messziről elkerül, és csak a vegytiszta összecsapásra koncentrál. Adott egy pontérték, amely folyamatosan töltődik, és ebből hívunk be a pályákra új, friss haderőt. Idővel aztán a foglald el/védd meg a szektort játékmenet (a multi ugyanerre épül) hajlamos a Kilépés gomb felé terelni az egérmutatót, persze addig legalább jól szórakozunk. A Varsói Szerződés és a NATO teljes arzenálja le van papírozva, amit a küldetéscélok teljesítése után kiosztott csillagokból szépen feloldhatunk (akár menet közben is). A számok döbbenetesek, a Eugen ugyanis több mint 300 különböző páncélost, önjáró löveget, helikoptert és gyalogost sorakoztatott fel, gyakorlatilag mindent, ami az adott érában modern haditechnika címszó alatt megtalálható. A paraméterek részint valósak (effektív lőtávolság, lőszerkészlet, tűzgyorsaság, stb.), a nem annyira mérhető dolgokat – páncélzat, optika, stabilizátor minősége –, pedig egy nagyon reálisnak tűnő skálán jelölik többnyire melléknevekkel (gyengétől a kiválóig). Más kérdés, hogy az enciklopédikus adathalmaz összeállításánál egy pay per click területről átvándorolt nyomorult játszhatott közre. Minden egységet sikerült külön lapon szerepeltetni, az adatok pedig lelógnak a képernyőről, tehát görgetni kell. Jé, Challenger, scroll, páncélozottság, stabilizátor adat megkuksol, aztán lapozunk, hurrá van M1A2, ismét scroll, és így tovább – azt hiszem, értitek. Az aktiválás (egység feloldása) gomb szintén nem fért ki a lap aljára, tehát jó pár plusz kattintással leszünk itt is öregebbek.

JÖNNEK A TANKOK

A legkritikusabb rész, mármint hogy a 70-es, 80-as évek haditechnikáját játszhatóvá tegyék, egész rendesen sikerült. A korszak összes páncélosa, gyalogosa és helikoptere, a prototípusszinten létező rakétás alakulatoktól a specnazig valós fegyverzetet kapott, és minden pontosan úgy működik, ahogy azt a nyugati vagy orosz mérnökök megálmodták, vagy ahogy épp Nyizsnyij Tagilban a másnapos sztahanovistáknak összerakni sikerült. A kézi vezérlésű (huzalos) páncéltörő rakéták korát éljük, tehát nyugodt kezű, tapasztalt kezelőkről álmodunk, ami egyrészről biztosított – hisz a személyzet fejlődik a harc során, ugyanakkor, ha éppen most ürítettek egy konténer rakétát valakinek a fejére, máris belép a morál, amit szintén lekódoltak. A fegyvernemek közös jellemzője, hogy valós a lőszerkészlet és üzemanyag-fogyasztás, így a legendásan nagyétvágyú szovjet páncélosok felett gyakran megjelennek az üres marmonkannát jelző ikonok, ám ha teherautókkal és helikopterekkel folyamatosan pótoljuk az ellátmányt, akkor az ellenfelet az isten se menti meg. Egyúttal persze kipipálhatjuk az utánpótlási útvonalak biztosításai című taktikai elem meglétét is.

A játék kényesen ügyel az egyensúlyra, és még a legdrágább pontértékű haditechnika sem szavatolja a győzelmet. A nehéz terep – amit állapotjelző feliratok formájában (beragadás, stb.) kapunk vissza – és a vállról indítható rakéták gyakran szednek áldozatokat. A járművek gyorsabban haladnak az utakon, a helikopterek képesek magasságot váltani, és van néhány fasor, sövény, amit kezdetleges fedezék gyanánt használhatunk. Egy nagy piros pontot bevéshetünk a gépesített gyalogságban a gépesített szó komolyan vételéért – az antitank, légelhárító és speciális alakulatok ugyanis akár helikopterrel is érkezhetnek a célkörzetekbe. Az erdőkből aztán meglepetésszerű támadásokat indíthatunk, a másik oldalról nézve viszont a felderítés szerepe korántsem elhanyagolható. Egy apró észrevétel még a végére: nos, valós idejű játékmenetben ennyire fapados irányítással rég nem találkoztam. A waypontok hiányától a viselkedési modulokig itt elég sok mindent számon lehetne kérni a programon, de furcsa módon a játék még így is működik...

HIDEG, HIDEG, LANGYOS...

A European Escalation semmi eget rengetőt nem hozott, és pontosan az a fajta játék, ami a ráfordított idő arányában építi le a lelkesedésünket, ám a feldolgozott téma és a hozzá kapcsolt haditechnika különleges, így az éra szerelmeseinek fenntartásokkal, de beszerzésre ajánlott.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

AMD/Intel Dual-Core 2,5GHz, 2GB RAM, ATI X1800 vagy Nvidia 7600GT, 10GB HDD, Netkapcsolat

A játék nem rossz, de sajnos az RTS műfajban önmagában a fokozatmentes zoom és a realisztikus játékmenet kevés. A látvány, és a sablonos szektorharc középszerűvé teszi.

GRAFIKA: **75%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

A nagybetűs arzenál, és ahogy mindezt a gyakorlatba átültették remek, dicsérjük meg az utánpótlás, mozgás, morál viszonyokat is.

KONTRA

Helyenként unalmas, elnyújtott csaták, idegesítő kezelőfelület, híradószerű történet.

72%

GUERRA FRIA, AVAGY EGY KIS TÖRTÉNELEMLECKE

A Vasfüggöny kifejezést W. Churchill használta először 1946-os beszédében, utalva arra, hogy Kelet-Európa államai szovjet ellenőrzés alá kerültek. A Vasfüggöny nem csak ideológiai határvonalat jelentett a két világrend között, hanem egy aknazárral, szögesdróttal, riasztóval ellátott sávot, amelynek mindkét oldalát csőre töltött fegyverekkel vigyázták. A hidegháború kifejezést pedig Don Juan Manueltől, egy 14. századi spanyol prózaírótól eredeztetik, aki a keresztény-iszlám viszonyra használta először a Guerra Fria – hidegháború megnevezést. Bár a mai értelemben vett jelentését George Orwell (1945 – You and the Atomic Bomb esszé) és Walter Lippman (1947 – The Cold War könyv) író, zsurnaliszta alakította ki.

AZ ÚT

A térkép szélén található zónákból érkezik a megvásárolt haderő, ergo foglaljuk el mindig a legközelebbit (erre valók a parancsnoki járművek), vagy számoljunk azzal, hogy mire a frontvonalba ér az utánpótlás kiürül a tank. Multiban az ellenfél zónáira légi szállítású, avagy egy gyors egységet érdemes ráállítani, közvetlenül a bekötőútnál, lehetőleg az erdőben elrejtve – nem fog örülni.

FEGYVERZET ÉLESÍTVE

Az egységpanel érdekes információkat rejt, például az aktuális morálról, vagy a célzás pillanatnyi pontosságáról, no meg a lőszerkészletről. Itt az egyetlen beavatkozási pont, hogy minden fegyvertípus, például egy harci helikopternél a páncéltörő fegyverzet ki/be kapcsolható, amit ajánlanék is használatra. Nem feltétlenül üdvös, ha az értékes matériát szállítójárművekre pazarolja.

MUTASD A STABILIZÁTOROD

Az egységek tulajdonságainál a stabilizátor a menet közbeni célra tartás pontosságára utal, az optika pedig a felderítés hatósugarára. A páncélosoknál a páncélzat minőségére, légvédelemnél a lőtávolságra, tankvadászoknál a lőszerkészlet nagyságára figyeljünk. A gyalogságnál páncéltörő fegyver nélkül én nem engedném ki senkit a harctérre, kivéve a légelhárító rajokat.

AMIT MEG KELL TENNI!

Többjátékos pályákon a parancsnoki egységek nem maradhatnak védelem nélkül (200 pontjukkal a legdrágább egységek). A gyalogság szállítójárműveit se áldozzuk fel ok nélkül, mert a bakancsokon gördülő egység még a csigánál is lassabb. A szállítójárművek tankolhatnak az ellátó-központoknál, de figyelem, ha egy ellenséges egység megérint egy ilyen járművet, az elfoglalásnak minősül.

A NAGY VISSZATÉRÉS

Rayman Origins

MAGYAR FELIRATTAL

[ÍRTA **MIDNITE**] **Rayman nem mai csirke, az öregedéssel járó hírnévkopást pedig fájdalmasan tapasztalta meg. Arról pedig sem ő, sem mi játékosok nem álmodhattunk, hogy visszatérése korunk egyik legparádésabb platformjátéka lesz.**

Brit tudósok egy rövid kísérletsorozat keretében próbálták kideríteni, mitől olyan aranyos és addiktív a Rayman Origins, mint semelyik hasonló cím az utóbbi években. A kísérleti alanyok keleteurópai divíziójába én két szempont miatt kerültem be: először is meglepően sok órát töltöttem el önfeledt játékkal, figyelembe véve a célcsoportnál magasabb életkoromat (26) és alapvetően eltérő ízlésemet (se a platformjátékokért, se a sokszoros újrajátszásért nem rajongok). Másodsorban pedig nem csak az Xbox verziót nyúztam orrvérzésig, de a PS Vita kiadást, és most a PC-s portot is ugyanolyan gyermeki örömmel vettem kezeim alá. Szóval, ha valaki, én már biztosan a kiütéses unalom szintjéig játszottam magam a Rayman Origins minden létező verziójával. Vagy mégsem? Nos, az Origins titkát kutató kísérletek során a tudósok azt mutatták ki, hogy agyműködésem a PC-s változat közben is az izgalom és csodálat egyértelmű jeleit mutatta, dacára annak, hogy száztizenöt alkalommal játszottam már végig a kérdéses pályákat. Ez az eredmény pedig lenyűgöző.

AZ IGAZI RAYMAN ÁLLJON FEL

Nincs új a klaviatúra alatt, vagyis kevés olyat írhatok a hamarosan megjelenő PC-s változatról, amit az előző inkarnációkról ne mondtak volna már el. E kétdimenziós világnak csupán az ugrás és sprintelés képességével vágunk neki, majd fokozatosan bővül a repertoár, így egyre több rejtett zugot, víz mélyén heverő lumot vagy magaslatokon bújtatott kincset lelünk meg. A pályák olyan durván változatosak és kidolgozottak, hogy nehéz eldönteni, művészetet látunk, vagy egy felvágós designer kísérletét arra, hogy elvonja figyelmünket a játékmenetről. Egy mesterszakács konyhaszekrényétől a kalózok támadása alatt álló kikötőig mindenféle "világot" bejárunk, és bár a hangulat pályánként változik, a gondosan kidolgozott részletek szerethető kavalkádja végig megmarad.

Ami végül megteremti a harmóniát ugrándozó figuráink szürreális mesevilágában, az a zene. Platform játékban páratlan, zseniálisan egyszerű dallamok csendülnek a háttérben, észrevétlen bogárként másznak be hallójáratunkon át az agyunkba, és megragadnak tudatalattink rétegeiben, hogy másnap zavarba ejtően nyilvános helyeken kezdjük el dúdolni őket.

SZÉP, SZEBB, PC

Amiben kitűnik a PC-s port, az kiszámítható módon a vizualitás. Legyenek akár rozsdás steampunk robotok vagy gülüszemű tüskehalak az ellenfelek, legyen a háttér buja dzsungel vagy hófödte gleccser, az Origins annyira elképesztően gyönyörű, hogy nem tudom, mivel fejezzem be ezt a mondatot. Az ember leteszi a haját az álla mellé. Nyilván Xboxon is tényleg olyan szép volt, mint ahogy a kritikusok megírták, sőt, a Vita verziónál is hebegtünk a látványtól, de a PC-s ezt a magasságot megszorozza, tovább übereli, végül poénból rátesz még egy emeletet. Sokat segít persze az is, hogy a játék grafikai világa tökéletesen alkalmas erre - az élénken színpompás, kontrasztos, élesen megrajzolt figurák papírlapon sem tudnának csúnyák lenni.

Ritkán kerülök billentyűzetes platform játék elé, így ebben talán nem ért mindenki egyet, de szerintem az Originshez szükség van (megéri beruházni) egy kontrollerre. Az irányítás az, amit fellengzős szóval intuitívnak hívunk - fél perc alatt belerázódsz, és többé gondolkodnod sem kell rajta. Kivéve billentyűzeten, ott ugyanis elveszti gördülékenységét. Arról nem is szólva, hogy a PC-s kiadásban is megtalálható a négyfős kooperatív mód, és bár a billentyűkiosztás szabadon állítható, négy ember azért igen keservesen nyomorogna egyetlen klaviatúra felett. Maga a koop amúgy ötletes: nincs osztott képernyő, a négy résztvevő bármikor, egy gombnyomással ki-be léphet az aktuális menetbe. Aki lemarad a többiektől, annak reszeltek, de nem érdemes kapkodni sem, mert saját társainkat is lepofozhatjuk egy-egy (nem) szándékos ütéssel. Persze a teljes családi vagy baráti kör bevonása nem csak a humor-faktort, de az újrajátszás élvezhetőségét is megdobja.

A DIAGNÓZIS: RAYMAN

Mit derítettek ki végül a tudósok? Hogy a Rayman Origins mögött bizonyára mágia vagy földönkívüli technológia állhat, mert ilyen aranyos, szórakoztató és lebilincselő platform játék nincs még egy a piacon. Én mindenképp szívből örülök, hogy a tesztalanyok közé kerültem, és még így 40+ játékóra után is azt mondom: ha a világnak újra szüksége lesz egy Origins játékosra, csak vetítsétek az égre a Rayman-szignált. Máris ott leszek!

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**

FEJLESZTŐ **Ubisoft Montpellier**

MŰFAJ **platformjáték**

MULTI **négyfős koop**

GÉPIGÉNY

P4 3 GHz, 1 GB RAM, 128 MB VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Ahogy egy-egy konzol exkluzív cím meggyőzi a gamereket az X360 vagy PS3 vásárlásról, úgy gondolkodtat el a PC-s Origins látványvilága azon, hogy megérné befizetni egy izmos konfigurációra.

GRAFIKA: **92%**

HANG: **97%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **91%**

PRO

Utánozhatatlan stílusú platformjáték, ami remekül kihasználja a PC adottságait ahhoz, hogy szemkápráztató legyen.

KONTRA

A következetlen nehézségű boss-harcok, és a továbbjutás miatti electoon-vadászat néha fárasztó.

92%

A PC-s verzióban is lehetőség van az offline, négyfős kooperatív módra, és mi tényleg kíváncsiak lennénk arra, hogy milyen az, mikor egyszerre négy ember zsúfolódik össze egyetlen monitor elé...

X-AKTÁK A RINGBEN

[ÍRTA CHOCHO] **Amikor Jin és Ryu végre összecsap, egy új korszak születik. Tudja ezt a Capcom és a Namco is, így új, közös sorozatukban igyekeznek erős kezdéssel lenyűgözni minket. Nem rossz, várjuk a folytatást...**

A különböző univerzumok verekedős játékokba oltott keresztezése nem mindig sül el jól, sőt, az esetek többségében hagy maga után kívánnivalót az eredmény. Elég, ha visszaemlékszünk a – remek első két rész után – felemás fogadtatásra lelt Marvel vs. Capcom 3-ra, vagy a Mortal Kombat vs. DC Universe-re... izé, utóbbira inkább jobb egyáltalán nem emlékezni. Mindez viszont nem tántorította el a Capcomot és a Namcót, hogy saját nagyágyúikat összeeresszék a ringben. Sőt, a derék japánok annyira bíznak a dolgukban, hogy mindjárt két játékot is bejelentettek ugyanazzal a céllal: hogy egymásnak ugrasszák a Tekken és a Street Fighter legkeményebb harcosait. A nemrégiben új erőre kapott SF lázat meglovagolandó először a Street Fighter X Tekken érkezett, mely annyiban tér el a jövő homályába vesző Tekken X Street Fightertől, hogy a grafikát a Capcom rajzfilmes stílusában keltették életre.

ELSŐ MENET

A látványvilággal a Street Fighter IV-ben sem volt gond, ám itt a Tekken anime stílusú szereplőit is meg kellett jeleníteni, ráadásul úgy, hogy beolvadjanak az új környezetbe, miközben a régi tulajdonságaikat is megtartják. Eleinte ugyan féltünk, hogy az egymástól homlokegyenest eltérő dizájnok miatt ez nem fog simán menni, de aztán már az intro láttán elégedetten dőltünk hátra. A Street Fighter X Tekken grafikusai kiváló munkát végeztek, Jin, Heihachi és a többiek szuperül mutatnak a 2D-t imitáló köntösben. Nem elég, hogy mindenki elsőre felismerhető, de még a különböző kosztümök is visszaköszönnek a játékban. Az animációk tökéletesen reprodukálják a Tekkenben látott mozdulatokat, és az összes karakter a már megszokott szinkronján szólal meg – japánul vagy angolul, a szereplők származását figyelembe véve. Egyedül a hátterek és a pályák kidolgozatlansága szembetűnő. Ugyan több szintjük van, és viszonylag nagyok, az alap Street Fighter IV ennél sokkal részletgazdagabb hátterek előtt futott.

A verekedős játék egy olyan műfaj, ahol a játékos bűntudat nélkül kenheti el a lányok száját

ADATOK

KIADÓ **Capcom**

FEJLESZTŐ **Capcom**

MŰFAJ **verekedős**

MULTI **van**

ÉRTÉKELÉS

Ugyan a Street Fighter X Tekken nem tökéletes, a két japán cég jó úton halad, hogy a Tekken X Street Fighter azzá válhasson.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
Jó együtt látni a két játék harcosait, főleg, mert a fejlesztők igényes munkát végeztek.

KONTRA
Kicsit kiegyensúlyozatlan, és egyedül játszva szinte semmi értelme nincs.

80%

MÁSODIK MENET

Persze mit ér a pofás tálalás, ha a játékmenet nem hozza az elvárható szintet. Nos, bár a Street Fighter X Tekken koránt sem rossz ezen a téren, tény, hogy finomításra szorul a játék. Először is, az irányítás borzasztóan túl lett bonyolítva. Annak érdekében, hogy a Tekken sorozat harcosai is beleférjenek a miliőbe, megváltoztatták az eddig megszokott leosztást. Eztán sokkal nagyobb szerep jut az analóg karoknak, míg a Street Fighter szériát meghatározó kombók és speciális támadások a háttérbe szorulnak. Mindent lehet itt is, ahogy régen, csak épp nem annyira előnyös, mert az új szereplőgárda a szokványostól eltérő megközelítést követel. Hogy ez negatívum-e, szubjektív, mindenesetre jobban örültünk volna, ha kicsit többet lövöldözhettük volna a tűzlabdákat. Ennél viszont sokkal fájóbb pont, hogy a sok új szereplő miatt a fejlesztők képtelenek voltak teljes mértékben kiegyensúlyozni a játékmenetet. Már az Arcade Editionben is volt pár szupererős karakter, hát még itt. Higgyetek nekünk: nem akartok olyan duóba futni a neten, melynek egyik tagja Yoshimitsu fénykardját forgatja a kezében!

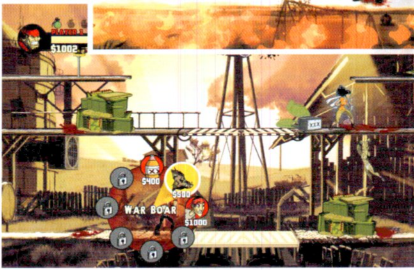
Egy ilyen ütés után bizony azzal is számolni kell, hogy azonnal visszaköszön az ebéd

PONTVERSENYBEN GYŐZÖTT

Igen, duóba, lévén a szabályok a Tag Tournamentből lettek átemelve. A rendszer röviden leírva úgy néz ki, hogy nem egy, hanem két karaktert kell kiválasztanunk, akik között bármikor válthatunk a bunyó során. Ha egyiküket kiütötték, a meccsnek lőttek, viszont amíg az egyik szereplővel gyepálunk, addig a sérült barátunk életereje szépen regenerálódik. Ennek köszönhetően a játék új stratégiai dimenzióval bővül. A roppant kidolgozott multiplayerben ez sokszorosára emeli a sikerélmény valószínűségét, hisz a kombókban annyira nem jártas, de a szereplőket jól ismerő játékosok is érvényesülhetnek az arénában. A többjátékos mód a Street Fighter X Tekken legerősebb oldala, s bár van egy Arcade egyszemélyes kampány, tulajdonképpen csak egymás mögé fűzött megmérettetéseket kapunk, amiket még épkézláb sztorival sem támogattak meg az alkotók. Talán nem is baj, két ilyen univerzum keresztezését úgysem lehet normálisan megmagyarázni.

Habár a Street Fighter és a Tekken első találkozása nem tökéletes, azért a műfaj szerelmeseinek megér egy próbát.

S hogy kiknek is ajánlható a játék? Nos, egyértelműen azoknak, akik mindkét szériát ismerik és szeretik. Az újak inkább ismerkedjenek a SF IV-gyel vagy a Tekken 6-tal – utóbbi, sajnálatos módon csakis konzolokra jelent meg. Viszont jó hír, hogy esetünkben a PC-s változat sincs már messze, pontos megjelenési dátum is van: 2012. május 14.



VÉRT IZZADSZ, TUTIRA!

Shank 2

[ÍRTA CHRIS] **A Klei Entertainment Shank című játéka 2010-ben került digitális terjesztésre, de már jóval azelőtt, az első videók megtekintése után elnyerte tetszésünket. A véres rajzfilmleszámolás folytatására nem kellett sokat várnunk, a dupla bökők újra akcióba lendültek, mi pedig ott voltunk, hogy tunkoljunk egy kicsit.**

Bár a Shank első része igen vegyes fogadtatásra talált mind a sajtó, mind a játékosok részéről, csak a számokat nézve meg lehettek elégedve a készítők. Az eladások és az értékelések terén hozta a közepest, aminek köszönhetően közel egy évvel a megjelenés után bejelentették a folytatást is. Tény, hogy a Shank nem volt tökéletes, hiszen repetitív játékmenete és néhol kiegyensúlyozatlan harcjelenetei még a legtürelmesebb játékosokat is megdolgozták, de bíztunk abban, hogy a készítők tanultak a hibáikból, s összehoznak egy olyan folytatást, ami egy kicsit szélesebb vásárlói réteg igényeit elégíti ki. Nos, nem így történt...

A VÉRES HALÁL BOSSZÚJA 2.

A Tarantinós beütésű első rész történetével ellentétben a Shank 2 most egy délamerikai vakációra invitál minket. Ahogy ilyenkor lenni szokott, a katonai diktatúra keményen sanyargatja a lakosságot, ami persze hősünket egészen addig hidegen hagyja, amíg el nem rabolják egy régi barátját. Ami ezután jön, az valószínűleg nem okoz majd nagy meglepetést: Shank a latínók után ered, s nemes egyszerűséggel pengeélre hányja azokat, akik az útjába állnak. Véres kalandjaink változatos tájakon vezetnek keresztül, koszos falvakon, dzsungeleken, mocsarakon át küzdünk a végeláthatatlan számú martalóc legényekkel, amazonokkal és mindenkivel, aki akár egy rossz pillantást is elenged irányunkba. Talán egy pillanatra nektek is megakadt a szemetek az amazonokon, igen, mi se nagyon értettük, hogy kerültek a képbe, még aztán sem, hogy kínkeserves harcok közepette legyőztük a vezetőjüket. Valószínűleg a változatosság oltárának áldozatai lehetnek ők, hiszen a történetbe nagyjából annyira illenek bele, mint az utolsó Indiana Jones filmbe az idegenek.

TÖBB VÉR, TÖBB ERŐSZAK, KEVESEBB KLAVIATÚRA

Amennyiben PC-n szeretnétek játszani a Shank 2-vel, az első dolgotok egy kontroller beszerzése legyen, ugyanis a játék (az első résszel ellentétben) majdhogynem játszhatatlan egérrel és billentyűzettel. Amennyiben nem rendelkeztek ilyen eszközzel, megpróbálkozhattok az irányítás újrakonfigurálásával is, alapos keresgélés után biztosan megtaláljátok a megfelelő kiosztást, amivel még játszható kategóriába sorolható a program, de a lényeg, hogy ezt a játékot egyértelműen kontrollerre találták ki. Bízunk benne, hogy mostanra már sokatoknak van egy ilyen kütyüje otthon, hiszen úgy vesszük észre, hogy a modern játékokat (az FPS-ek kivételével) szinte már csak kontrollerrel lehet maximálisan élvezni, az elmúlt hónapokban az akcióprogramok nagy része szinte megkövetelte magának egy ilyen periféra jelenlétét.

Amennyiben sikerül túljutni az irányítás kérdésán, hamar világossá válik, hogy pár dolog megváltozott, pár dolog pedig javult az előző részhez képest. Amit nagyon jó volt látni, hogy a könnyű, nehéz és távolsági támadásaink már tökéletesen

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
Klei Entertainment

MŰFAJ
akció

MULTI
2 fős kooperatív mód

INFO

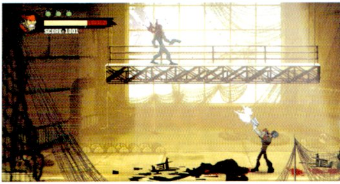
A Shank második része 2012. február 7-én jelent meg PC-re és konzolokra egyaránt. Xbox 360-on 800 MS pontért szerezhető be, míg a Steamen és a PlayStation Store-ban, nagyjából tíz eurót (~3000 Ft) kell leszurkolni érte.

MÉLY LEVEGŐ, NYUGIKA...

Egy-két megjegyzésünkből már biztos rájöttetek, de engedjétek meg nekünk, hogy külön is felhívjuk a figyelmeteket arra, hogy a Shank 2 hihetetlenül nehéz játék. Hasonlóan az előző részhez, nagy adag türelem, kitartás, szerencse és mindenekelőtt kifinomult reflexek kellenek hozzá. Szóval azok, akik egy kicsit is a feladósabb fajtából vannak és nem szeretik a kihívást, jobban teszik, ha bele sem kezdenek a végigjátszásba. Az első mini-főellenfelek gyorsan lepattintanak minden ilyen típusú embert magukról, a negyedik főellenfél pedig már igazi türelempróba, az ő legyőzését csak hideg fejjel érdemes megpróbálni. És ez még csak a normál nehézségi szint...

A Shank 2 vitathatatlanul stílusos játék, egészen káprázatos 2D-s látvánnyal és valóban pergős akcióval. Ha képesek vagyunk túllendülni a hiányosságokon, akkor megtalálhatjuk benne a számításunkat..

Az egyszemélyes kampány után igazi felüdülés a kooperatív mód, ahol egy képernyő előtt, vagy akár online is összefoghatunk a rosszarcúak ellen.



egymásba folynak, aminek köszönhetően a kombó- és a gyilokszámláló hamar felpörög. Remek látvány, ahogy a kamera benagyít egy-egy jelenetnél, amikor kontrázzuk ellenfeleink támadását, s ezt követően a legbrutálisabb módon végzünk velük, vagy amikor a levegőbe ugrunk, és egy lassított felvételt követően péppé zúzzuk a népsanyargatókat. Pillanatok alatt gyermeki mosoly ül az arcunkra, s azt vesszük észre, hogy még többet akarunk ebből, ugyanis a harcrendszer jóval kiforrottabb és élvezetesebb lett, mint az első részben.

Bár az ellenfelek szép számban törnek az életünkre, most jóval kiegyensúlyozottabb hullámokban kapjuk meg őket, de persze még így is izzasztó jelenetek hátán úszunk az egyik bossharctól a másikig. A játékból kikerült a blokkolás, viszont megjelent helyette a kitérés, azaz a dodge, aminek köszönhetően hősünkkel ide-oda gurulhatunk a földön, miközben sérthetetlenné válunk pár pillanatra. Sajnos nem túl jól sikerült újítás ez, hatalmas hátránya, hogy ennek köszönhetően gyakran egyik pofon elől ugrunk a másik elé, de sok-sok gyakorlással és egy nagy adag szerencsével megelőzhetjük a korai agyvérzést, és a program kukában történő landolását.

Részben előre-, részben visszalépés az első részhez képest, ráadásul kontroller hiányában PC-n már-már játszhatatlan.

HALÁLOS FEGYVER 9

A legnagyobb változást a harcrendszerben az új fegyverek megjelenése és azok kombinációja jelenti. Minden pályát úgy kezdünk, hogy kiválaszthatunk hármat azon gyilkoló eszközök közül, melyeket már kibontottunk a játék folyamán. Eleinte persze nincs nagy választék, egy machete vár ránk, illetve dobótőrök és gránátok állnak rendelkezésünkre, de hamar megkapjuk Shank kedvencét, a láncfűrészt, valamint két pisztolyt is. Ezen kívül játék közben jó pár nehézfegyvert vehetünk fel leölt ellenfeleinktől, melyek hatalmas segítséget nyújtanak majd a kifejezetten izzasztó harcjelenetek során. Ásót, szigonyt, fáklyát, de még fagyasztott halat is felhasználhatunk a rosszfiúk átnevelésére, de mivel teljesen random módon jutunk ilyen fegyverekhez, esélyünk sincs előre tervezni, hogy mondjuk a következő harc előtt felvesszük a mindig fix helyen található serpenyőt, hogy azzal verekedjük át magunkat a nehezebb helyzeteken. Szerencsére minden elhalálozásunk után, valamint ha megállítjuk a játékmenetet, lehetőséget kapunk arra, hogy újra beállítsuk az arzenálunkat, ami segíthet abban, hogy túljussunk egy-egy húzósabb jeleneten (a machete például több ellenfél ellen hatásos, a láncfűrész pedig a kevesebb számú, de testesebb fickók ellen).

BYE-BYE PLATFORMER!

Bár a Shank 2-ben a hangsúly a harcjeleneteken van, ennek ellenére egy platformjátékról van szó, amelyben az ügyességi részek is megtalálhatók. Itt ezek lesznek a játék pihentetőbb szakaszai, segítségükkel kicsit kiszakadhatunk a pislogásmentes vérfürdőből, kicsit lazíthatunk a kontroller fogásán, és megtörölhetjük izzadt tenyerünket. Tény viszont, hogy ezekből a részekből nagyon kevés jutott a játékba az eredeti Shankhez képest, amit mi hatalmas visszalépésként értékeltünk. Szinte alig-alig találtunk olyan szakaszt, ahol kilazíthattuk megfáradt ujjainkat, a tetőkön való ugrálás, a köteleken és csöveken való kapaszkodás, majdhogynem a teljes platformrész kikerült a játékból, aminek következtében a Shank 2 olyan, mintha csak egy sima verekedős játék lenne.

TÚLÉLŐMÓDBAN

Ha meguntuk a kampányt, akkor megpróbálkozhatunk a kooperatív móddal is, ami lényegében egy egyképernyős reflexpróba. A játék ezen részében az a cél, hogy a társunkkal megvédjünk a lőszeres ládákat a felrobbantásukat tervező ellenfeleinktől. Miután felkerül rájuk a bomba, pár másodpercünk van arra, hogy hatástalanítsuk őket, különben véget ér a móka. Meghalni csak úgy lehet, ha mindketten kidőlünk, ugyanis a társunkat még feléleszthetjük, ha végleg kifogyna az életerőből. Ahogy végzünk a hullámokban támadó ellenfelekkel, úgy kapunk egyre több pénzt, s vásárolhatunk magunknak életerőt, vagy power-upokat, melyeket a legszorítóbb helyzetekben érdemes bevetni. Hasonlóan az egyszemélyes kampányhoz, itt is külön ponttáblával és több mint egy tucatnyi megnyitható karakterrel vár minket a játék, amit hotseat-módban (két kontrollerrel a gép előtt), vagy akár interneten keresztül is élvezhetünk.

BEAT'EM UP

A készítők igyekezete ellenére azt kell mondanunk, hogy a Shank 2 végül nem nyűgözött le minket. Az új multiplayer mód jópofa, de korántsem ellensúlyozza a játék azon hibáját, hogy egy sima verekedős program lett belőle, kusza, összevissza történettel. Emellett a játék hasonlóan nehéz, mint elődje volt, kész csoda, hogy sikerült letesztelnünk anélkül, hogy a monitorunk ne tört volna apró darabokra a közepére dobott kontrollertől. Ez persze nem feltétlenül baj, úgyis mindig a kihívás hiánya miatt panaszkodunk, hát most megkaptuk. Köszönjük szépen!

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

P4 2,4 GHz CPU, 256 MB-os VGA, 1,5 GB RAM, 1,5 GB HDD

Ha szeretjük a kihívásokat, a Shank 2-ben megtalálhatjuk, amit keresünk. Alapjában véve egy jó verekedős játék, de kiölték belőle a változatosságot jelentő ugrálós részeket.

GRAFIKA: **80%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **65%**

PRO

Jobb és látványosabb harcrendszer, szebben kidolgozott animációk.

KONTRA

Már csak egyszerű verekedős játékként tekintünk rá, kontroller nélkül irányíthatatlan.

75%

(NÉGY)SZÁZÉVES HÁBORÚ...

Crusader Kings II

[ÍRTA TIKA]

ÉVSZÁZADOKON ÁTÍVELŐ, EURÓPA ÖSSZES NAGYURÁT MOZGÁSBAN TARTÓ POLITIKAI SAKKJÁTSZMA, AMI SANDBOX JÁTÉKMENETTEL TESZI FEL A KORONÁT A CRUSADER KINGS FOLYTATÁSÁRA.

A Paradox az évek során egy egész láncolatot épített fel a grand strategy-nak nevezett komolyabb műfajban, kezdve az Europa Universalis-szal, át egészen a Victorián (mármint a viktoriánus kort felelevenítő játékon...), a Hearts of Ironig. Előbbiek közös engine-t is használnak, amely Carl von Clausewitz porosz hadigéniusz után kapta a Clausewitz-engine nevet. A zengzetes titulus ellenére azonban ezek a játékok korántsem a grafikus művészet csúcsai, nyilván állnak egy térképből, amely 3D-s viszonylatban azért jól felismerhetővé teszi Európa államait, és különböző figurákból, amit a játékos körökre-osztott vagy real-time rendszerben tologathat. Esetünkben az utóbbi valósul meg, azaz valós idejű a játék, de a sebessége szabályozható, így nem nagy kunszt lepergetni néhány évszázadot, ugyanakkor a háborús időszakokban napra pontosan is követhetjük az eseményeket. A Crusader Kings a maga idejében (2004) hasonlóan debütált, és a kissé harmatos látvány mellett kitűnő tartalommal vívta ki a kritikusok elégedettségét. A látvány sokat javult a folytatásban, a szimuláció pedig felejthetetlen...

Ahhoz, hogy megértsük, mekkora szabadságot kínál a játék, elég elképzelni, hogy Európa teljes nemesi rendje felvonul a játékban, és bármelyik előkelő família fejét megszemélyesíthetjük, hogy aztán generációkon át vezessük ..., de várjunk csak..., tényleg hová is? A Crusader Kingsben ugyanis nincsenek célok, nincs égi szózat, hogy itt mindenkinek királlyá kell válni, és nem kötelező Európa teljes térképét zsebre vágni. A játékos és a folyamatosan mozgásban lévő politikai erők közösen alakítják a sorsokat, s ez néha teljesen kitörli a dinasztiát a térképről (game over), máskor pedig egy szerencsés házasság, vagy örökletes cím folytán a csúcsig repíti. Egy kisebb grófság pozíciójának megerősítése, vagy egy ellenségektől körülvett királyi ház életben tartása már bőven elegendő motiváció lehet, úgyhogy csapjunk is bele.

A KUTYABŐRTŐL A HÉTSZILVAFÁIG...

A kezdő térkép a hastingsi csata évéből, 1066-ból tükrözi vissza a korabeli európai állapotot, és 400 évig lehet menetelni rajta, egészen a Bizánci Birodalom bukásáig. A tartományi felosztás és a kiosztott címek egy ötös tagolás eredményei, szemben az első résszel, ahol a feudális kasztokból csak hármat jelenített meg a játék. A legkisebb egység a városok, püspökségek és várak élén álló bárói gyűjtőnévbe zsuppolt vazallusok, akiket nem lehet megszemélyesíteni, és önálló udvartartásuk sincs.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Paradox Interactive

MŰFAJ
RTS

MULTI
32 fős online

INFO

A svéd Paradox régi motorosnak számít az élethű, politikai szimulációk terén. Európát a 2000-ben kiadott Europa Universalis óta folyamatos tűz alatt tartják, de tavaly a Sengokuval már Japán is bekerült a sodrásba. Emellett szeretünk megemlékezni arról, hogy ők felelnek a magyar vonatkozású King Arthur kiadásáért is.

A tartományok élén álló grófok, és a több grófságot összefogó hercegek, valamint az országokat irányító királyok között azonban szabadon tallózhatunk, sőt ha valakinek lennének nemesi felmenői úgy ezer évre visszavezetve, akkor örömmel üdvözölheti itt, mert a Paradox alapos kutatómunkát végzett. Nyilván nekem nincs, mert ama esetben nem a cikket írnám. A Német-Római Birodalom és a Bizánci Birodalom fejét képviselő két császár a legmagasabb szint, és ezek a legnehezebben játszható karakterek.

A játék egyértelműen nem a grafikájával nyűgözi le a játékost, hanem a beltartalommal.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

PÉNZ, PÉNZ, PÉNZ

A teli kincstár az egyik legnagyobb ütőkártya a kezünkben, hisz a hűség megvehető pénzen, és a magányos lázadókkal könnyebb megbirkózni, mint egy lángokban álló országgal. Ha eljön a végveszély pillanata, és az ellenfél túlerővel támad, akkor jöhetnek a zsoldosok borsos áron. A keresztes lovagrendeket sajnos keresztények ellen nem lehet felfogadni.

TE CSAK HÁZASODJ

A legfontosabb, hogy mindig legyen örökösünk, aki a családi nevet és a birtokainkat tovább viszi, hisz általa kerüljük el a játék vége feliratot, ha az aktuális emberünk jólétre szenderül. A házasság nem csupán politikai tőkét (kék zászló az ara képén=szövetség), de egy adott génállományt is biztosít, a jó statokkal rendelkező szülőknek ugyanis ritkábban lesznek „tökelütött" gyermekeik.

A LEÁNYGYERMEK IS ÁLDÁS

Amennyiben a kihalás veszélye fenyegetné a dinasztiát, mondjuk aggkorba lépő szereplőnk fiúsarjai kihaltak, akkor a matrilineal marriage nevű intézményhez érdemes fordulnunk, ugyanis itt a kiházasított leányoknál a születendő gyermek az anya leánykori nevét, tehát a családi nevünket viszi tovább. Persze erre csak akkor van szükségünk, ha a nőági öröklést anno kizártuk a törvénykezésben.

EGY SZAKAJTÓNYI DLC IS VÁR RÁD

A Paradox elég érdekes üzleti stratégiával áll a produkciói mögé, nevezetesen egész apró dolgokat tartalmazó letölthető pakkokkal szőnyegbombáznak. A 2 eurós kategóriában máris megjelent négy ilyen. A Mongol Faces mongol arcvonásokat tartalmazó variációkat és 7 új egység sprite-jait tartalmazza (ettől még a mongolok nem játszhatók!). A Songs of Albion illetve a Songs of Faith, 10-10 perc muzsikát csap az alapműhöz, a "tehetséges" Andreas Waldetoft kompozícióit. A Dynasty Shields pedig az 50 leghíresebb nemesi család pajzscímerét teszi elérhetővé. Amit persze leginkább várunk, mármint a nem keresztény államok megszemélyesítése, azonban még késik...

Egy jó kis lovagi torna Esztergomban? Vagy legyen inkább Pest vagy Heves megyében...?

OSZD MEG ÉS URALKODJ!

A kiszemelt családfő éli a középkori arisztokrácia mindennapjait, tudjátok: mérgezések, háborúk, úrhölgyek zaklatása, ilyesmik. Vannak vazallusai, saját udvartartása, tanácsa és családja, sőt amennyiben nem ő a király (bár még a királyok is lehetnek a császárok vazallusai), akkor lesz egy hűbérura is. Ez már önmagában rengeteg karaktert jelent, és ezek nem csupán a címeikben, kinézetükben és alaptulajdonságaikban különböznek, de a közel száz jellemvonásból (trait) jónéhányat felszednek az életútjuk során, ide értve a 7 fő bűntől a paranoiáig mindent. A személyes relációkat egy külön mérőszám mutatja, tehát mindenkiről tudható, hogy milyennek lát minket, és mi is megítéljük őt. Ez a szám ráadásul részletes bontásban adja ki az ellentétes személyiségjegyekből adódó különbségeket, és a döntéseink következményeit. Még egy császár sem kobozhatja el büntetlenül a kiosztott címeket, és az alattvalókat sem lehet tömegesen a hóhér bárdja alá terelni, ugyanis nagyon könnyen a nyakadba szakadhat egy zsarnok tábla, és hipp-hopp szétkapják a birodalmat az elégedetlenkedők. Szeretnél egy erős királyságot, ahol a grófok és hercegek az engedélyed nélkül nem bocsátkozhatnak háborúba? Nos, a lehetőség megvan, de a vazallusaid a megnyirbált jogok miatt még az unokáidra is ferde szemmel néznek majd. Minden egyes cselekedetünkhöz meg kell teremtenünk a jogalapot, tehát egy (bizonyított) felségáruló élete végéig rohadhat a várbörtönben, és akkor nem lesz asztalcsapkodás. A zsenialitás még azokban a pengeélen táncoló lehetőségekben is megmutatkozik, ahol a Paradox csapdákat és lehetőségeket egyaránt felállított, ilyenek például a merényletek – hisz a siker soha nem biztos, és a lelepleződés kudarca keserves. A szereplők egyéni ambícióikkal, és tervekkel hálózzák be a világot, amely a mi nézőszögünkből egy listában tömöríti a kiválasztható lehetőségeket, másokét pedig a kémek jelentéseiből ismerjük meg. Az elgondolás tökéletes, mármint, hogy öljük meg a feleségünket, sőt gyűjthetünk támogatókat is a plothoz, vagy vegyük fel a királyi tanácsba bekerülés ambícióját, és ha sikerül, lesz nagy jutalmazás, de a lista annyira sovány és kérdőjeles vállalásokból áll, hogy ide nagyon elkelne egy kövér DLC.

> **Igazi grand strategy, amely a játékon belül hosszú évszázadokra, a való életben pedig hosszú hetekre le tud kötni.**

FEGYVERBEN A NEMZET....

A készítők nagyon ötletesen gondoskodtak arról, hogy egyetlen generáció alatt ne lehessen felszántani Európa térképét, ugyanakkor a vazallusokat megkerülve még maga a király se hozhasson létre komoly, önálló katonai erőt. Először is, nem birtokolhatsz minden címet - van egy limit, és ha ezen a limiten belül is túl nagy a birtokaid összessége (demesne), akkor az irigyeiddel kell szembenézned, ha pedig túl kevés, akkor miért tisztelnének. A sereget a saját haderőd és a vazallusok kötelezően kiállítandó bandériumainak összessége adja, és egyetlen kattintással életre kelthető a hadigépezet. A gyülekezés már más tészta, az időbe telik, továbbá nem indítható háború a készültségi fázisban, ami szintén nagy okosság, mert így az ellenfél is felkészülhet. A keresztény királyok és persze a vazallusok sem léphetnek fel egymással szemben nyomós ok nélkül, léteznek ugyan de Jure (törvény szerint) téged illető címek, területek, amikért harcba szállhatsz, de nem lehet mindenki fél Európa örököse. Tehát amennyiben nincs ilyen ok, akkor igyekezzünk kreálni egyet. A kancellár néhány év alatt biztos megtalálja a Cassus bellit (a háború okát), bár ez lehet, hogy csak az egyik udvaroncod gyenge öröklési igényére épül, de kezdetnek megteszi. Formálisan bejelentjük a hadüzenetet, amely egy bizonyos terület vagy cél megszerzésére irányul, és fontos, hogy csak ezek a követelések vívhatók ki, mert a háború során elért többi eredmény a kötelezően érkező békelezárással megy a levesbe. Miért is jó ez? Nos, így Európa térképe nem egy háborúk perzselte, miniállamokra szakadt, zajos kavalkád, hanem egy viszonylag stabil felület.

MAJDNEM KIRÁLY...

Sok apró részlet, véletlenszerű események tömkelege (event), és a történelem kötelező hullámai (pl. keresztes-hadjáratok, tatárjárás) koronázzák a játékos szorgos áskálódásait. A kezelőfelület mindehhez barátságos partner, és tulajdonképpen a legmélyebb összefüggések mögött is végtelen egyszerű sémákat találunk. Például a törvénykezésben, egy uralkodási ciklus maximum két törvényt engedélyez, azokat is szigorú feltételekkel, és ez biztos garanciát jelent a hosszú távú játékmenethez. A fejlesztés szintén egyszerű, ám a kölcsönhatásai messzire érnek, a szabadon választott tanácsnokaink pedig a kémkedéstől a lázadások visszaszorításáig minden feladatra fel lettek készítve. A hadvezéri kvalitások a statisztikai alapon megjelenített csatákban kissé a háttérbe szorultak, de a játék a középkori hűbéri viszonyokat szinte tökéletesen modellezi le, és ha történetesen ezt egy Total War minőségű keretben kapnák vissza, akkor már promótálnám is az év játéka címre.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

Intel P4 2,4GHz, 2GB RAM, ATI X1900 vagy Nvidia 8800, 2GB HDD

Remek játék, igazi grand strategy, és hozza a kötelezőt, azaz egy 400 éves periódus kiválóan modellezett hűbéri viszonyait. A Sengoku és a Victoria 2 legjobb tulajdonságai egyesülnek benne...

GRAFIKA: **75%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

A szereplők között felépített kapcsolatok mintaszerűek, a politikai lehetőségek szélesek, és épp a megfelelő mederbe terelik a játékmenetet.

KONTRA

A személyes ambícióknól és tervekből keveset kapunk, és a térképnézetnek is lenne hova fejlődnie.

80%

A TRÓNÖRÖKÖS MINDENT VISZ

Az életút során összeszedett javak öröklése a primogenitura esetén a legtökéletesebben biztosított, ezzel lényegében garantálod, hogy az elsőszülött (agnatic esetén – csak férfiágon) kapjon meg minden címet és földet. A primogenitura sajnos a high crown authority esetén vehető fel, ami a vazallusaid szemében jókora mínusz, ám így egyetlen örökös kezében koncentrálódik a hatalom.

A FÖLD NEM MINDIG ÉRTÉK

A hódítások során megszerzett földek, főleg ha eltérő kultúrát és vallást képviselnek nyugodtan lepasszolhatók, mert ezektől jó ideig sem pénzt, sem katonaságot nem látsz. Lehetőleg mindig a honi, egymáshoz kapcsolódó birtokok megszerzésére koncentráljunk, amelyek előnyeit a katonai mozgósításoknál minden bizonnyal értékelni fogjuk.

NE LÉGY FUKAR

Az évenként megrendezhető fesztiválok, vadászatok vagy a nagy lovagi tornák remek alkalmat adnak arra, hogy a vazallusoknál jó pontokat szerezzünk. A címek kiosztásánál se fukarkodjunk, egy pohárnoki tisztség jóval olcsóbb, mint a Gift – ami egy nem túl szerény summát takar. Az udvartartásunknál kis ikonok jelzik az alany szíve vágyát – pénz, nősülés, stb. – ez is jól jöhet.

ÉLJEN (SOKÁ) AZ ÚJ KIRÁLY

Kritikus időszak a generációváltás, ilyenkor természetesen a rokonság rögtön megkezdi a fúrást az új uralkodó ellen. A kémfőnökünk azonnal álljon rá a legmorcosabb rokonra/vazallusra, és a legelső jelre (plot a meggyilkolásunkra, összeesküvés) börtönbe vele, ha bármelyik birtokára de Jure jogunk van, kobozzuk el. A nőtlen, fiatalkorú, birtokos tesókra, ha jók az esélyeink, mehet a bérgyilkos.

ALAN WAKE

[ÍRTA CHRIS] **Ha van játék, amely jobb sorsot érdemelne annál, mint ami kijutott neki, az az Alan Wake. Hibás kiadói döntések, nem túl jó eladási számok, viszont igen pozitív értékelések követték ki útját, most pedig végre megérkezett hozzánk, PC-sekhez is.**

Bár az utóbbi időkben nem igazán panaszkodhattak a PC-s játékosok, hogy túl sok konzol-exkluzív címről kellene lemondaniuk, nem mindig volt ilyen rózsás a helyzet. Különösen rossz szemmel néztünk a Microsoftra, akik a hihetetlenül sikeres HALO- és Gears of War-sorozat mellett úgy döntöttek, hogy az eredetileg PC-re is fejlesztett Alan Wake-et sem adják ki személyi számítógépekre.

PÉNZ BESZÉL

Az okokat nem nehéz kitalálni, valószínűleg az óriáscég osztott-szorzott, aztán kijött nekik egy olyan szám, ami mögött túl kevés volt a nulla. Egy bizonyos fokig persze érthető ez a döntés, hiszen ők is csak egy cég, akik szeretik a profitot, valamint nem akarják, hogy termékeiket különféle torrent-oldalakról ingyen letöltögesse bárki, de az ok, amivel mindezt megmagyarázták, már sok embernél kicsapta a biztosítékot. A kérdésre, hogy miért nem lesz PC-s változat, annak idején úgy válaszoltak, hogy az Alan Wake-et a legjobb kanapéról, kontrollerrel, nagyképernyős TV-n játszani, nem pedig a PC előtt ülve. Aha, na persze...

Akármennyire is dühítő volt a Microsoft hozzáállása a PC-s verzióhoz, a fejlesztőstúdió (a Remedy) kénytelen volt fejet hajtani a döntés előtt, ugyanis a kiadás jogai a Microsoftot illették. Mindez két évvel ezelőtt történt, azóta az alkotók folyamatosan győzködték a Microsoftot, hogy hadd adhassák ki PC-re is a játékot, 8-9 hónappal ezelőtt pedig végül a Microsoft beadta a derekát – döntésüket valószínűleg nagyban befolyásolta a nemrégiben elkészült Xbox Live Arcade exkluzív játék, az Alan Wake: American Nightmare is. Egyszóval idén februárban a Steam digitális szoftverterjesztő rendszerén keresztül megjelentették PC-re is az Alan Wake-et, ami két nap alatt behozta a PC-s fejlesztés költségeit, azóta pedig folyamatosan profitot termel a cégnek. Ez történik akkor, ha egy igényes játékot tesznek le a játékosok elé: hihetetlen, de megveszik azt.

ADATOK

KIADÓ
Remedy/ Nordic Games

FEJLESZTŐ
Remedy

MŰFAJ
akció/thriller

MULTI
nincs

INFO

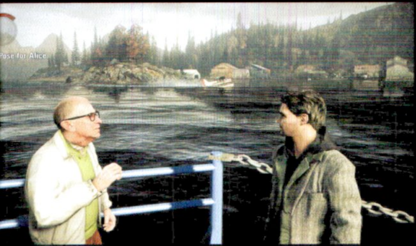
Két év után végre PC-re is megjelent az Alan Wake, amely a Steamen 28 euróért, dobozos változatban pedig 8990 Ft-ért szerezhető be (méghozzá extrákkal).

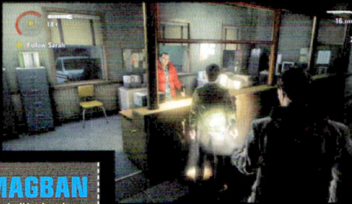
Az Alan Wake PC-s verziójára közel két évet kellett várni, de a végeredményt látva nyugodtan mondhatjuk, hogy megérte.

HORROR-VAKÁCIÓ A HEGYEKBEN

Hogy mitől jó játék az Alan Wake, azt nem nehéz megmondani. Több eleme is kiemeli a tucatjátékok soraiból, kezdve a történettel, amely talán úgy tűnhet, hogy nem túl eredeti, mégis magával ragadó eseménysorozatot bont ki előttünk. A főszerepben Alan Wake bestselleríró áll, aki épp alkotói válságban szenved. Két éve nem írt egy sort sem, pedig egykoron olyan nagyágyúkkal említették egy lapon, mint Stephen King. Ahhoz, hogy kilábaljon ebből az állapotból, felesége és barátja unszolására elmegy feltöltődni egy Bright Falls nevű kisvárosba, ahol egy hangulatos tóparti házat bérelnek ki kedvesével. Sajnos nem kell sokat várni arra, hogy a

Ha eddig nem féltél a sötét erdőkben, akkor most Alan majd megtanít rá, hogy nem vagy biztonságban.





dolgok rosszra forduljanak, a sötétségben eltűnik Alan felesége, a kunyhó melletti kiszakadt korlát pedig azt sejteti, hogy valószínűleg a közeli tóba esett. Alan azonnal utána veti magát, de a becsapódást követően elájul, s egy autóban ébred, ami egy sziklaperem szélén egyensúlyozik. Hősünk hamar rájön, hogy egy hét teljesen kiesett az életéből, s nem elég a rettenetes fejfájás, ami gyötri, különös, sötét figurák jelennek meg az erdőben, akik mindenféle éles szerszámot szeretnének a testébe helyezni.

Innentől a hangulat azonnal magába szippantja a játékost. A történet, ahogy szépen lassan kibontakozik előttünk, szinte megállás nélküli végigjátszást követel tőlünk, az egész olyan, mint amikor egy izgalmas sorozatot nézünk a TV-ben. Bright Falls és környéke aprólékosan kidolgozott, gyönyörű hely. Fenyvesek, magas sziklák és barátságosnak tűnő folyók/tavak tarkítják, tipikus idilli észak-amerikai kisvárosi környezet, amely telis-tele van szörnyű titkokkal. A helyszínek egytől-egyig jól illeszkednek az adott szituációkba, a készítők jól érezték, hogy mikor kell kicsit engedni a fojtogató szorongás-sorozaton, mikor kell egy-egy világos helyszínt beiktatni a rengeteg sötét közé, majd amikor a történet végére érünk, szomorúan vesszük le kezünket az egérről, nincs kedvünk más játékot keresni.

Arra viszont már jobb előre felkészülni, hogy ez a játék nem kisgyerekeknek való. Félni, rettegni fogunk, méghozzá nem is keveset. Az Alan Wake egy tipikusan olyan horror-játék, amelyben a sötétség valóban megrémít, ahol nem egyszer fogunk ijedtségünkben a székünkből (vagy Microsofténál kényelmes kanapénkról) felugrani, ahol a hangulat tényleg nagybetűs, akármennyire is elcsépelt frázisnak tűnik ez. Ahogy az erdőben a fák koronáit mozgatják a sötét erők, s a nyakunkba ugrik egy favágó, plusz két késes kiránduló, azt kívánjuk, bárcsak ne esteledett volna ránk a végigjátszás alatt, s inkább reggel folytatjuk az egészet. Ha pedig becsukjuk a szemünket, akkor sem menekülünk, ugyanis a hangok hallatán még a legkeményebb horrorfilm-kedvelők ereiben is meghűl a vér. A hörgés, ami megelőzi azt, mielőtt ránk ront a sötétségből valami ijesztő figura, a madarak szárnycsattogása, a repkedő tárgyak zümmögése, vagy amikor egyszerűen csak süvít mellettünk a szél, tökéletes hangmérnöki munkáról tesznek tanúbizonyságot.

EGYSZERŰ HOZZÁVALÓKBÓL KÉSZÜLT

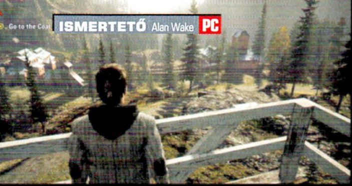
Alapjaiban véve az Alan Wake nem más, mint egyszerű TPS, amiben a főszereplőt a háta mögötti kameranézetből irányítjuk. A játék célja, hogy kiderítsük, mi történik körülöttünk, ebben viszont különféle sötét figurák próbálják majd lépten-nyomon utunkat állni. A sötét erők ellen egy elemlámpa segítségével vehetjük fel a harcot, amit hamar megkapunk a játékban, később pedig egyre nagyobb, erősebb darabokat is beszerezhetünk. A harc is elég egyszerűen zajlik. Először is fogjuk ezt a lámpát, ráirányítjuk a sötétség által vezérelt alakokra és tárgyakra, és a fénnyel szépen lassan eltávolítjuk róluk a sérthetetlenségüket. Ha mindeközben nem szálkáztak ki minket, jöhet a másodlagos fegyverünk,

KÉT DLC A CSOMAGBAN

A PC-s társadalom örülhet, hiszen nem csak, hogy olcsóbban kaptuk meg az Alan Wake-et, mint a konzolosok, de a mi csomagunkban már eleve benne van a két fizetős DLC is. Lássuk pontosan, hogy mik is ezek:

THE SIGNAL A The Signal ott veszi fel a fonalat, ahol az Alan Wake befejezése letette: hősünknek Thomas Zane útmutatásai alapján kell megtalálnia a kiutat a sötétségből, ami nem lesz könnyű feladat, lévén a megszállt Bright Falls lakosai újra megelevenednek. A The Signal kifejezetten nehéz fejezet, melyben sok dologra választ kapunk, igaz, kissé kiábrándító, hogy már bejárt helyszíneket látogatunk meg ismét.

THE WRITER A The Writer tulajdonképpen a játék tényleges befejezése, s mint ilyen, vétek lenne lelőni bármit a történetből. Legyen elég annyi, hogy egy filozofikus utazásra invitál minket a Remedy Alan elméjébe, mely a tó alatti sötétségnél is gonoszabb hely tud lenni. Ez a fejezet nem olyan akcióorientált, mint a The Signal, de azért nem fogunk unatkozni, és a roppant elvont környezet külön megér egy misét.



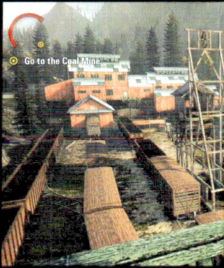
amivel el kell pusztítanunk ezeket a lényeket. Lesz hatlövetű pisztolyunk, sörétes- és vadászpuskánk – a választék nem túl nagy, valamint lőszerből sem találunk majd túl sokat, de ilyenkor kell majd trükközni a lelógó villanyvezetékekkel vagy gázpalackokkal.

Többnyire 2-3 ellenfél ugrik egyidejűleg a nyakunkba, de idővel persze a játék egyre keményebb akadályokat gördít az utunkba. Lesznek láncfűrészes melákok, akiket legalább egy percig kell az elemlámpával felmelegítenünk, mielőtt elkezdhetjük lőni őket, aztán a madársereg, akik a magasból csapnak le ránk, valamint különféle poltergeist-tárgyak, amelyek nekünk csapódva okozhatnak csúnya véraláfutásokat, illetve idővel még egy megvadult bulldózert is le kell sütnünk a képernyőről.

Az elemlámpás/lövöldözős részeket különféle rejtett/elszórt tárgyak színesítik, melyek felkutatása igazi embert próbáló feladat lesz, hiszen gyakran az erdők legsötétebb, legeldugottabb helyein lapulnak. Leggyakrabban kézirat-oldalakat találhatunk, melyeken keresztül bepillantást kapunk a párhuzamosan, valamint a jövőben zajló eseményekbe. Ezeknek a lapoknak a nagy részét akkor is megtaláljuk, ha nem is igazán keressük őket, viszont minden epizódban vannak olyan példányok, melyeket kizárólag Nightmare nehézségi fokozaton vehetünk fel. Emellett számos termosz, rádió, elolvasásra váró tábla és feltornyozott üdítősüveg-halom várja még az achievement-vadászokat, valamint találhatunk még kizárólag az elemlámpánk fényében előtűnő feliratokat is, melyeket követve extra municióhoz juthatunk – csupa-csupa nyalánkság a gyűjtögetni vágyó kalandorok számára.

Fénynek még soha nem örültünk annyira, mint az Alan Wake-ben, a játék után a valóságban is hálát adtunk azért, ha égtek a lámpák az utcában.

Habár azt gondolhatnánk, hogy egy sörétes puskával megállíthatatlanok leszünk, valójában egy jól időzített jelzőfénnyel sokkal többre megyünk.



Ha szigorúak szeretnénk lenni, akkor az Alan Wake játékmenetét repetitívnek, unalmasnak is nevezhetnénk, de távol áll tőlünk ez az álláspont. Az akcióelemek bármennyire is egyszerűnek tűnnek, kellőképp szórakoztatóak, valamint megfelelő mértékű kihívást biztosítanak mindenki számára. Nightmare fokozaton persze már eléggé kiugrott a frusztráltság mutatónk, hisz ezen a szinten már alaposan fel kell készülnünk egy-egy csapat támadására, valamint nem spórolhatunk a zseblámpába való elemeken és a golyókon sem. Na de ezért hívják Nightmare-nek, nem igaz?

MOST AKKOR SZÉKBŐL VAGY KANAPÉRÓL?

Az Alan Wake több okból is kötelező vétel a PC-s játékosok számára, és ebből az egyik az összeg, amit kérnek érte. Mivel majdnem kétéves játékról van szó, a program nyitási ára – ellentétben sok hasonló játékával – akciósan 21 euró (kb. 6300 Ft) volt, ami alig több, mint a fele volt egy átlagos játék debütáló árának. Hiába telt el azonban két év, a játékon meg sem látszanak a kor barázdái, még mindig hihetetlenül jól néz ki, még mindig ugyanolyan jó játszani vele, mint 2010. májusában konzolon. Sőt!

A barátságos ár mellett (ami a cikkünk írásakor 28 euró a Steamen, tehát nagyjából 8400 Ft) az is a játék mellett szól, hogy alapos ráncfelvarráson esett át, azaz grafikailag, látványban még többet is nyújt, mint amennyit az Xboxos változat. A textúrák élesebbek, a tárgyak több poligonból épülnek fel, a fények pedig még életszerűbbek, mint valaha. Sajnos a nyomtatott oldalakon nehéz megmutatni nektek, miről is beszélünk, de ha beírjátok a google-keresőbe,

TELJESÍTMÉNYTESZT

Tesztünkben az adott játékot minden esetben két konfiguráción teszteljük, három különböző beállításon (minimum, közepes, maximum). A tesztgépeket az AQUA OPTIMA Kereskedelmi és Szolgáltató Kft. biztosította számunkra, és az általunk használt konfigurációk megvásárolhatóak a cég bármelyik szaküzletében. Bővebb információ: www.aqua.hu

	MINIMUM	KÖZEPES	EXTRÉM
AQUA electromax GAMER TREND	26 FPS	24 FPS	19 FPS
Memória 2GB 1333MHz DDR3 Kingmax **HDD** 500GB WD 3.5" Caviar Blue **CPU** AMD Athlon II X4 645 3,1 GHz **VGA** ASUS Radeon EAH6670 DIS/1GD5 1GB **Alaplap** ASUS M5A78L-M LX **Tápegység** Chieftec 400W iARENA	1600x1200-as felbontás, a játék graphics menüjében a low opció kiválasztását követően az Alan Wake a még élvezhető 26 fps-nyi értéket produkálja.	1600x1200-as felbontás, a játék graphics menüjében a medium opció kiválasztását követően az fps érték alig csökken, a játék érezhetően szebb, hibahatáron belül fut.	1600x1200-as felbontás, a játék graphics menüjében a high opció kiválasztását követően az Alan Wake fps értéke 20 alá csökken, ez már sok ennek a konfignak.
AQUA electromax GAMER MAX	57 FPS	46 FPS	34 FPS
Memória 4 GB 1333 MHz DDR3 Kingston **HDD** 1TB Samsung 3.5" HD103SJ **CPU** Intel Core i5 2.8GHz **VGA** ASUS GeForce GTX560 1GB **Alaplap** ASUS P8Z68-V LX **Tápegység** Chieftec 550 W (CTG-550-80P)	1920x1080-as felbontás, a játék graphics menüjében a low opció kiválasztását követően az Alan Wake stabilan produkálja az 50 fps feletti értéket, a játék tökéletesen fut.	1920x1080-as felbontás, a játék graphics menüjében a medium opció kiválasztását követően az Alan Wake visszesik 50 fps alá, a látvány javul, a sebesség még mindig megfelelő.	1920x1080-as felbontás, a játék graphics menüjében a high opció kiválasztását követően az Alan Wake fps értéke 40 alá csökken, a látvány gyönyörű és a játék továbbra is jól játszható.

GYŰJTŐI KIADÁS PC-S VÁLTOZATHOZ IS

Az Alan Wake nem csak digitális formában, de kibővített dobozos verzióban (8.990 Ft), illetve gyűjtői kiadásban (11.990 Ft) is megvásárolható, ráadásul ez utóbbi van olyan jó csomag, mint annak idején a konzolos változat volt, amit 2010-ben az év egyik legjobb gyűjtői kiadásának választottunk. Lássuk hát, hogy mit találhatunk a PC-s csomagban:

HÁROM LEMEZ
A csomag tartalmazza a játékot rejtő DVD-t (2 extra DLC-vel és fejlesztői kommentárral, háttérinformációkkal), bónusz lemezt így készült videóval, bemutatókkal és storyboardokkal. Továbbá helyet kapott még itt a játék hivatalos zenei anyagát tartalmazó CD is.

POSZTER
Egy méretes, ráadásul mindkét oldalán megnyomott Alan Wake poszter.

MATRICASZETT
Hét darab egyedi matrica, Alannel, Takenekkel, Bright Falls látképpel és Alan könyvének borítójával.

ALAN WAKE KÉPESLAPOK
Exkluzív Bright Falls képeslapok (összesen hat darab), amelyeken a játékból kiemelt gyönyörű screenshotok kaptak helyet.

DOBOZ
A játék hagyományos verziójának doboza, benne az bónusz lemezekkel, a kézikönyvvel és a többi extrával.

ALAN WAKE FILES
A csomag tartalmazza a játék univerzumából „származó" 144 oldalas Alan Wake Files című kötetet is (Clay Steward tollából). A kötet angol nyelven található a gyűjtői kiadásban.

hogy „alan wake comparison", biztos hamar fennakad a hálótokon pár összehasonlító kép, amelyeken jól látszanak a különbségek a két platform között.

Ha pedig mindezek ellenére sem sikerült meggyőzni titeket a vásárlásról, akkor ott a két DLC is, melyek most teljesen ingyen felkerültek a játék mellé, és ezeknek köszönhetően tovább folytathatjuk kedvenc írónk történetét, pontosan onnan, ahol az alapjátékban befejeztük. A Signal és Writer néven futó kiegészítőcsomagok még legalább 2-3 órával kitolják az amúgy 7-8 órás játékmenetet, így alaposan növelik a játék értékét. A DLC-k igényes munkák, nem csak összecsapott csomagok, ezek is jól felépített történettel, látványos jelenetekkel próbálják meg összehozni nálunk a szívritmuszavarral kombinált epilepsziarohamot.

Ha pedig különösen odavagytok az extrákért, akkor némi plusz pénzért megvásárolhatjátok a digitális verzió gyűjtői kiadását is, és ezt követően a játék könyvtárában (../steam/steamapps/common/alan wake) megtalálhatjátok majd a játék zenéjét (mp3 formátumban), valamint egy szépen szerkesztett, angol nyelvű pdf-könyvet, amiben Clay Steward (ő menti meg Alant a játék elején, az álomjelenetben) kalandjairól olvashattok, melyeket Bright Fallsban élt át. Hát kell ennél több?

EGERET FARKÁRÓL, KONTROLLERT FOGÁSÁRÓL

A PC-s konverziók, valamint több játék általában ott bukik el, amikor először próbáljuk meg azokat egérrel és billentyűzettel irányítani. Mivel nekünk elég jó összehasonlítási alapunk van a két irányítórendszerről, a teszt során hamar felütik a fejüket a kisebb-nagyobb hibák és hiányosságok. Így volt ez az elmúlt hónap több nagyobb címénél is, például a Darkness 2-nél vagy Kingdoms of Amalurnál. A PC-s Alan Wake egérrel történő irányítása szerencsére nem túl körülményes, ami persze annak is köszönhető, hogy nincs túl sok gomb, amivel bajlódnunk kellene. Az érem egyik oldalán ott van, hogy célozni jóval gyorsabban és egyszerűbben tudunk majd egérrel, viszont a másik oldalon ott a mozgás, amihez már jól jön(ne) az analóg beviteli eszköz. Bár kisebb-nagyobb gyakorlás után az Alan Wake tökéletesen játszható lesz egérrel és billentyűzettel, a furcsa fordulásokat, csúszásokat hamar megszokhatjuk, mi mégis a kontrollert javasoljuk hozzá. Ugyanis hiába pontosabb az egér, a játékban egyáltalán nem fontos a precíz célzás, menekülés közben pedig jól fog jönni, hogy egyszerre tudjuk a kamerát és a főszereplőt forgatni, valamint abba az irányba futni, amerre tényleg szeretnénk.

Habár az Alan Wake játékmenete alapvetően rém egyszerű, a hangulat és a történet okán egy percre sem fogjuk megunni.

TÖBBET ÉR, MINT HINNÉD

Reméljük, hogy cikkünk végére érve már senki számára nem kérdéses, hogy megvásárolja-e a PC-s Alan Wake-et. Ne tévesszen meg senkit az, hogy a játék eredetileg 2 évvel ezelőtt került forgalomba, mert semmit sem vesztett fényéből! A hátborzongató hangulat, a jobb horrorfilmekkel vetekedő történet, valamint a kivételesen jó megvalósítás egy igazi gyöngyszemet takar, amit minden, videojátékot kicsit is kedvelő embernek látnia kell – már amennyiben nincsenek szívproblémái. Az alacsony ár, az extra tartalom, valamint a felturbózott grafika tőlünk mindenképp megérdemel pár piros pontot. Nektek pedig ígérjük, hogy az idei év egyik legjobb befektetése lesz az a 28 euró, amit az Alan Wake PC-s verziójára költötök. Bízunk benne, hogy a PC-s verzió sikere felnyitja a Microsoft szemét, s hamarosan a legújabb Alan Wake játékot, az American Nightmare-t is bejelentik kedvenc platformunkra.

ÉRTÉKELÉS

CHRIS

GÉPIGÉNY
Dual Core 2GHz Intel vagy 2.8GHz AMD CPU, 2 GB RAM, DX10 kompatibilis 512 MB VGA, 8 GB HDD

Egy újabb jó példája annak, hogy el lehet adni PC-n is játékokat úgy, hogy az még profitot is termeljen. Csak épp olyan jónak kell lennie, mint az Alan Wake.

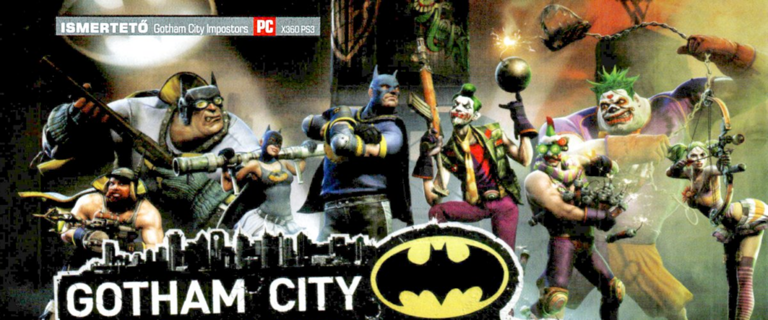
GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Minden a játék mellett szól. Az Alan Wake egy zseniális program, PC-re pedig jó áron, bővített tartalommal kapható.

KONTRA
Érezhetően szükség van egy kontrollerre az irányításhoz, de komolyabb baj ott sincs.

95%

Fura szereplőkből az Alan Wake-ben sincs hiány, ők adják a történet savát-borsát.



GOTHAM CITY IMPOSTORS

BALFÉKPARÁDÉ

[ÍRTA CHRIS] **Batman és Joker szabadságra ment, Gotham City pedig végre elcsendesedett. Illetve mégsem, hiszen imposztorok tucatjai öltik most magukra maskaráikat, hogy rendet vagy kupit rakjanak ott, ahol eddig a komoly versenyzők rótták a köreiket.**

Február elején került fel a digitális letöltőhálózatokra a Gotham City Impostors (mostantól GCI) című program, amely alacsony árával és humoros videóival könnyen elcsábíthatta a hasonló stílusú akciójátékok kedvelőit. Mielőtt viszont minden szuperhős kedvelő bátran bepötyögné a bankkártya adatait a rendszerbe, nézzük, mit kapunk a nagyjából 3300 forintos összegért!

KEZDJÜK AZ ELEJÉN

Először is jó, ha tudjátok, hogy a GCI kizárólag többszereplős játékmódot tartalmaz. Nincs kampány, nincs sztori-mód, az oktatómódon és a Challange-pályákon kívül egy kizárólag online játszható alkotásról van szó. Egy FPS-nézetű programot kapunk, amelyben szuperhős/szupergonosz imitátorok veszik fel a harcot egymással azután, hogy Gotham City két legnagyobb ellenlábasa úgy dönt, hogy ők most vakációznak egy picit. Ezek a Batman és Joker-rajongók tehát most felöltik színes hacukáikat, előveszik a házilag barkácsolt batarangokat és grappling hookokat, majd csapatokba verődve elindulnak, hogy megtisztítsák vagy feldúlják a bűn városát. Köztük vagyunk mi is.

A játékmenetet feltehetően nem szükséges apróbb részletekbe menően bemutatni senkinek, hiszen nagyjából minden olyan elem megtalálható a GCI-ban, amit valamilyen más multis termék esetében már megismerhettünk. Két, legfeljebb nyolc-fős csapat küzd meg egymással, elsődleges célunk az, hogy puskavégre kapjuk az ellenséges csapat játékosait, de további szabályok és különféle ketyerék persze tovább bonyolítják a dolgot. A GCI három játékmódot tartalmaz, ebből az első a Team Deathmatch, ahol két csapat kergeti és lövi egymást, aztán ennyi. A második már kicsit érdekesebb, ez Fumigation névre hallgat. Itt már a két csapatnak nem csak egymással kell megküzdenie, de meg kell oldania a pályán található három kontrollpont birtoklását is, amelyekből minél tovább kell tartaniuk minél többet ahhoz, hogy megnyerjék a mérkőzést. A harmadik játékmód Psych Warfare néven ismert, itt már jóval nagyobb csapatmunkára van szükség a győzelemhez. Adott a pálya egyik végében található akkumulátor, amit el kell juttatni a pálya másik végén található berendezéshez, össze kell kötnünk és sikeresen meg kell védenünk őket, és ha ez sikerül, akkor kapunk egy pontot. Mivel az aksi folyamatosan ereszt, ezért cipelője elég látványos célpont az ellenfél számára. Emellett a védekező fél pontosan tudja, hogy hova igyekszik vele hordozója, ezért aztán nem árt az alapos csapatmunka – sajnos ebből nekünk nem jutott túl sok a teszt folyamán.

Az alapötlet teljesen rendben van, kár, hogy a fejlesztők nem tudtak egy normális rendszert pakolni az imposztorok alá.

A játékmenetben és a játékmódokban tehát szinte semmi újdonság nincs. Azok, akik már játszottak a Counter-Strike-kal, a Team Fortress-szel, vagy bármely másik multis akciójátékkal, valószínűleg azonnal otthon érzik majd magukat a játékban. Ha az eddig elhangzottak alapján egy középszerű lövöldözős alkotásra asszociáltok, akkor eláruljuk, nem jártok túl messze az igazságtól, de előbb nézzük, hogy miért nem kell azonnal az uninstall menü felé nyúlnotok!

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Int.

FEJLESZTŐ
Monolith Productions

MŰFAJ
Multiplayer FPS

MULTI
16 fős online

INFO

A Gotham City Impostors 2012. február 7-én vált elérhetővé a nagyközönség számára, PC-re, PS3-ra és X360-ra egyaránt. A PC-s verzióért a Steamen 11 eurót kérnek, ami a jelenlegi árfolyam mellett nagyjából 3300 forintot jelent.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

KIHÍVÁSBAN KEZDJ!

A főmenüben található Challenge-mód tökéletes hely arra, hogy megismerkedj a játék minden aspektusával. Itt könnyedén elsajátíthatjuk a különféle kütyük használatának csínját-bínját, mint például a suhanóköpeny, a szigonypuska, vagy a görkorcsolya. Az itt elért eredményeinkért még tapasztalati pontot is kapunk, tehát az első 1-2 szintlépést érdemes itt letudni.

LÉGY IGAZI RAGADOZÓ

Ne félj felmászni a magasabb pontokra, majd onnan távolsági fegyverekkel ritkítani az alattad szaladgáló hangyasereget. A mesterlövész puska, a rakétavető, vagy a Shredder tökéletes eszköz erre, ha pedig lesebezted szerencsétlen flótásokat, repülj rájuk és intézd el őket egy jól irányzott jobb egyenessel! Hidd el, nem fogják zokon venni! Na jó, valószínűleg igen, de az kit érdekel?

SZABD SZEMÉLYRE A HŐSÖD

A Gotham City Impostors egyik nagy előnye, hogy teljesen úgy alakíthatjuk ki karakterünket, ahogy nekünk a legjobban tetszik. Válasszunk vékony testalkatot és tegyünk görkorcsolyát a lábunkra, ha gyorsan akarunk mozogni a pályán! Növesszünk pókhasat és tegyünk a mellkasunkra páncélt, ha a lassú, de ütésálló karakter áll közelebb szívünkhöz! Ne féljünk kísérletezni a konfigurációkkal!

A játék egyik legjobb része, hogy idővel teljesen egyedi, teljesen őrült fazont rakhatsz össze magadnak.

GOTHAM FÉNYESEBB OLDALA

A készítők szerencséjére a GCI tartalmaz egy jól felépített fejlődési rendszert is, amelynek köszönhetően még azok is simán lenyomnak 4-5 órát a multiban, akik a 10. perc elteltével már halálosan beleuntak az egészbe. Ahogy kell, minden értékelhető mozdulatunkért tapasztalati pontokat kapunk és viszonylag gyorsan szintet lépünk. Szintlépéskor egyre gyorsabban és mélyebben nyílik ki a játékos előtt a Secret Identity menü, ahol kismillió dolgot bonthatunk ki a hőseink számára. Különböző kulcsok gyűjtögetésével mi választhatjuk meg magunknak, hogy melyik elsődleges- vagy másodlagos fegyvert akarjuk kibontani, valamint hogy azokra milyen irányzékot és festést rakjunk. Beállíthatjuk karakterünk testfelépítését, amivel meghatározhatjuk életerejét és gyorsaságát, felruházhatjuk egy szuperképességgel, rakhatunk a lábára görkorcsolyát vagy rugókat, amivel magasabb helyekre is könnyen eljuthat. Adhatunk a kezébe batarangot, grappling hookot, röntgen szemüveget, láthatatlanná tévő port, vagy akaszthatunk a hátára siklóköpenyt, akár hosszú órákra is leköthetjük magunkat csak a menük böngészésével.

Emellett személyre szabhatjuk úgynevezett Calling Cardjainkat, amit akkor lát az ellenfél, ha sikerül lelőnünk, illetve ott vannak a kosztümök is, amelyek beszerzéséhez a mérkőzések folyamán pénzt is gyűjthetünk. Itt is hihetetlen mennyiségű kabát, póló, nadrág és cipő várja a játékost, nem beszélve arról, hogy külön menüben tudjuk beállítani Joker és Batman kosztümjeinket, így aztán végtelen mennyiségű érmére lesz szükségünk ahhoz, hogy kicsinosítsuk hősünket. Megjegyeznénk, hogy a türelmetlenebb játékosok akár valódi pénzért is megvásárolhatják kedvenc ruhadarabjaikat. Oh, és majd elfelejtettem, kis plüssállatokat is szerezhetünk magunknak, melyek jelképesen ott fityegnek majd a vállunkon.

OLCSÓ UTÁNZATOK

Bár a fent leírtakból úgy tűnhet, hogy a GCI kifejezetten jó játék, amely telis-tele van extrákkal és kiváló elemekből építkezik, sajnos az összképet tekintve már nem ez a helyzet. Hiába a rengeteg extra, hiába a végeláthatatlan mennyiségű kibontható cucc, ha közepesnél jobb játékmenetet nem sikerült összehozni az egész alá. Azok, akik hasonló játékkal szeretnének játszani, minden bizonnyal találnak hasonlóan baráti áron lévő lövöldözős programot maguknak a Steamen. Ott van például a Team Fortress 2 (ami ingyenes), vagy beszerezhetünk egy régebbi Call of Duty-t, vagy ott van egyik kedvencünk, a Homefront, melyek egytől-egyig jobbak, mint a Gotham City Impostors. Nem beszélve arról, hogy azok gépigénye is jóval alatta lesz a GCI kicsit magasnak tűnő rendszerkövetelményeinek, ugyanis elég nehéz volt 60 fps-t kicsikarni belőle, ami egy multi akciójátékhoz szinte elengedhetetlen.

Aztán ott a szoftver legnagyobb hibája, amitől egyszerűen szétforrt az agyvizünk. Mégpedig az, hogy több időt töltöttünk el mérkőzések összehozásával, mint a mérkőzés lejátszásával. Képtelenség felfogni ép ésszel, hogy miért kell hosszú perceket várni arra, hogy bekerüljünk egy játékba, nem hisszük el, hogy tényleg csak 20 ember akar egyszerre játszani ezzel a játékkal. Talán hiba volt hétfő koradélután próbálkozni, de aztán megpróbáltuk csúcsidőben is a dolgot, pénteken, szombaton, valamint Xboxon Live-on is, de a várakozási idő így is több volt, mint amennyit elfogadhatónak tartottunk. Aztán ha nagy nehezen sikerül elindítani egy meccset, az esetek túlnyomó részében valaki azonnal kilép, mert nem tetszik neki a csapatelosztás, vagy az illető rájön, hogy ő inkább elmegy kapálni a kertbe, mindenesetre ennek köszönhetően azonnal szétesik a csapatarány, s mivel játék közben nincs auto-balance, az egész mérkőzés úgy fut le, hogy az egyik fél jelentős hátrányban van. Oh, és még nem beszéltünk arról a bosszantó jelenségről, hogy nem lehet mute-ra tenni azokat a lelkes csapattársakat, akik énekléssel vagy hangos TV-nézéssel örvendeztetik meg a mikrofonjuk túlvégén lévő szerencsétleneket, azaz minket.

A készítők persze már ígérik az első DLC-t, amiben mindezek a gondok orvoslásra kerülnek (például futó meccs közbeni becsatlakozással), és reméljük, hogy nem fognak további pénzt kérni azért, hogy játszhatóvá tegyék az amúgy sem kiemelkedő terméküket. Ebben a formában a játék szinte élvezhetetlen, talán egy-két hónap múlva érdemes vele újra megpróbálkozni.

A GURUK MEGMONDJÁK

A Gotham City Impostors mind PC-re, mind X360-ra megérkezett a PC Guru szerkesztőségbe és Bate a konzolos verzióról foglalja össze a véleményét.

Bate EGY FOKKAL JOBB, DE MÉG ITT SEM AZ IGAZI

Igazából a GCI egy multiorientált tucatjáték, amelyet az álbatmanes témával igyekeztek eladni. A körítéssel és a tartalommal alapból nem lenne baj, azonban a technikai háttér messze van a tökéletestől. Konzolon ugyan könnyebb játékba kerülni, de még itt is a megszokottnál jóval többet kell várakozni egy menetre.

ÉRTÉKELÉS

CHRIS

GÉPIGÉNY

Dual Core CPU 2.5 GHz, 1.5 GB RAM, 6 GB HDD, 256 MB SM3 VGA

A GCI csak nyomokban tartalmaz eredeti ötleteket, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy élvezni fogjuk azt. De sajnos a hibái tesznek róla, hogy ne így legyen.

GRAFIKA: **11%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **88%**

PRO

Nagyon sok kibontható felszerelés, fegyver és extra található a játékban, amelyeket élmény gyűjtögetni.

KONTRA

Már amennyiben sikerül összehozni egy mérkőzést, ugyanis a szerverkereső túl lassú, nincs auto-balance, és a játékélmény sem kiemelkedő.

95%

ÁLLÍTS CSAPDÁKAT!

A Fumigation és a Psych Warfare játékmódokban a játékosoknak előre meghatátozott helyekre kell menniük a győzelemhez. Használjuk ki ezt, és állítsunk csapdákat a kontrollpontok és a zenedoboz köré! Batman csapatának erre ott van a medvecsapda, Jokeréknek pedig a zenélő robbanódoboz, mindkettő elég kellemetlen meglepetést okozhat az óvatlan játékosok számára.

MÓKÁS TÉNYEK

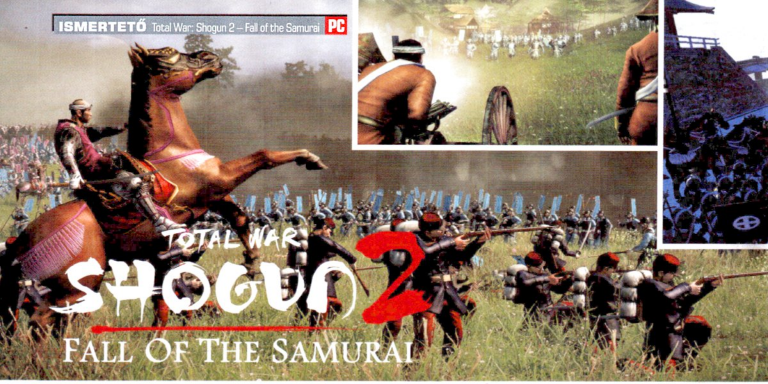
Karakterünk személyre szabása közben biztos észreveszitek a Fun Facts menüt, ahol egyedi perkeket akaszthatunk hősünk nyakába. Ezeknek a segítségével könnyedén kiegyensúlyozhatjuk egy-egy szereplő hiányosságait, a túl sérülékeny, könnyű karakterekre például érdemes lehet feltenni az „Olyan egészséges, mint egy ló" képességet, amivel több életerő pontunk lesz.

MOTIVÁLD A CSAPATOD!

Ha sok pontot akarsz szerezni, de még alacsony szintű vagy, és nincsenek meg a jobb fegyverek, használd az előre generált karakterosztályokat, azon belül is a medicet. A medicnek van egy nagyon jó kis másodlagos fegyvere, ez pedig a motivator, aminek köszönhetően gyógyíthatjuk az előttünk álló társainkat. Ezzel rengeteg pontot összegyűjthetünk rövid idő alatt.

AJÁNDÉK KARÁCSONY ELŐTT

Figyelj oda a pályákon véletlenszerű helyeken megjelenő ajándékcsomagokra, amiket érdemes azonnal begyűjtened, már amennyiben a közeledben vannak! Ezekből a csomagokból pajzsot, sebzés- és sebességbónuszt vehetünk magunkhoz, de vigyázzunk arra, hogy az ellenfél számára is láthatóvá válnak ezek a dobozkák, könnyen összefuthatunk velük a környékükön!



Total War: Shogun 2 – Fall Of The Samurai

[ÍRTA TIKA] **Még a hivatalos megjelenés előtt lecsaptunk az új Shogun 2 expanzióra, és ismét bebizonyosodott, ha a szamurájokról van szó, nem számít az évszám, ők mindig tarolnak...**

A Shogun 2 főszála után érdekesen alakult Japán történelme, ugyanis a Tokugava-sógunátus uralkodásának 250 éve alatt szó szerint megállt az idő a szigetországban. A kereszténységet felszámolták, nyugati ember pedig csak halálbüntetés terhe mellett léphette át a határokat, és a partoknál cirkáló idegen hajókat még akkor is elzavarták, ha történetesen japán hajótöröttek integettek a fedélzetről. A békés feudális tespedésnek 1854-ben Matthew Calbraith Perry sorhajókapitány és négy „fekete hajó” (a japánok így nevezték a gőzösöket) vetett véget, amikor lehorgonyoztak a Tokió öbölben. A készenlétbe helyezett ágyúk nyomatékosították az amerikai elnök kereskedelemre és szabad behajózásra vonatkozó „kérését”, amit ezúttal már nem lehetett elutasítani, és a sógunátus megértette az üzenetet. A világnak változnia kell, a szamurájok kora lejárt, és ezt a gyászos pillanatot járja körbe egy önállóan futtatható expanzió keretében a Fall of the Samurai.

A Shogun 2 legújabb önállóan futtatható kiegészítője nem hazudtolja meg a szériát: ismét lenyűgöz és a gép elé szegez.

A SÁRKÁNY ÉVÉNEK HÁBORÚJA

A Tokugavák belebuktak az idegenekkel kötött szerződésekbe, egyre több hang követelte az élő isten, a császár visszatérését, és a sors fintora, hogy az uralkodó előtt sem volt más járható út. Az események közvetlen fókuszában tehát a Boshin háború áll, ugyanis amikor 1868-ban Meidzsi császár végleg elkötelezte magát a restauráció, azaz a reformok, és a nyitás politikája mellett, akkor a szamurájok (a sógunátus) még egy utolsó kísérletet tettek a hatalom visszaszerzésére. A Total War nyelvére lefordítva mindez azt jelenti, hogy a hat új választható klánból három császári színekben, a másik három, pedig a sógun elkötelezettjeként indul harcba, sőt a britek, a franciák és az amerikaiak is felkerültek a kampánytérképre, mint fegyverszállítók és kereskedelmi partnerek. Mindkét oldalon egyaránt ropognak a külföldi fegyverek, tehát nincs mély szakadék a felek között, ugyanakkor az elején még akár térfelet is válthatunk. A kezdeti léha készülődés és a szomszéd provinciák vegzálása úgy félidőben aztán átcsap egy totális háborúba, és itt dől el a szigetország jövője...

"SZÁZ VASÚTAT, EZERET!"

A XIX. századi Japán látképét komolyan arcul csapta a fejlődés szele, s noha még mindig jelen van az elmélyült gondolkodásra, valamint folyamatos játékra ösztönző meditatív tünetegyüttes, mármint a tradicionális zene, a szép kézzel rajzolt töltőképernyők, és az ingerekben gazdag kampányfelület trió, de ez már nem a szamuráj-zen dominanciáról szól. Az országban egyre több fekete füstoszlop jelzi a beinduló ipari termelést, és egy észak-dél irányú vasútvonal rajzolódik ki középen, amely mellé állomásokat telepíthetünk. A sínpálya nyomvonala fix, tehát csak bizonyos területeken vehetik igénybe a csapatok és az ügynökök a folyamatosan zakatoló gőzöst.

Japán északi csücskében feltűnt Ezo (egy jókora sziget), a provinciákban pedig megkezdődött a felzárkózás a nyugati világhoz. A fejlődés villámgyors, és minden új épület felhúzásával, amely külföldi behatást terjeszt vagy annak nyomására jött létre – könnyű és nehézipari vállalatok, kereskedelmi kikötők, katonai akadémiák, propagandaépületek, vasútállomások – a modernizációt segítjük elő egy kisebb számértékkel, és ez a számérték aztán újabb, fejlettebb technológiákat eredményez a kutatás részben. A reformok szekerét azonban nem lehet túl nagy elánnal tolni, mert a lakosság meglehetős ellenszenvvel figyeli az új vívmányok mellett az eseményekre (event) adott válaszainkat is. Küldjük külföldre tanulni az ifjakat, vagy szorítsuk vissza a bűnözést a nyilvános kardviselés betiltásával? Nos, az igenlő döntéssel a népszerűségünket megkereshetjük a béka feneke alatt. Az elégedetlenkedők aztán pikkpakk bedöntik az infrastruktúrát, elfoglalják a tartományt és nézhetünk, mint a hal a szatyorban. Ugyanakkor alacsony szinten sem érdemes leragadni, mert ijesztő mértékben fejlődnek a környező tartományok

ADATOK

KIADÓ **SEGA**

FEJLESZTŐ **Creative Assembly**

MŰFAJ **valósidejű stratégia**

MULTI **van**

INFO

A Creative Assembly idén augusztusban ünnepli fennállásának 25. évfordulóját, ami ebben az iparágban nem kis teljesítmény. A brit stúdió hajdan Amigás portokkal és az EA sportjátékaival robbant be a köztudatba, majd az ezredfordulón ráálltak a történelem nagyüzemi népszerűsítésére a Total War sorozattal.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

BOLDOGSÁG, GYERE HAZA

Az új épületek x számértékű modernizációt, és x-1 elégedetlenséget generálnak, amit elvileg x-1 ott állomásoztatott egységgel tudunk nullszaldósra kihozni, de ez egy idő után csak jókora helyőrséggel lenne kivitelezhető. Tehát az ügynökeink (pl. gésa, Ishin Shishi) kezdjék el a „boldogságnövelő” trait-eket felvenni, és állomásozzanak le ott, amíg egy másik épülettel helyre nem hozzuk az egyensúlyt.

A LÁZADÁS A BARÁTUNK?

A szövetségeseink értékesebb provinciáit egy apró trükkel könnyedén megszerezhetjük. Küldjük oda az Ishin Shinshit, kavarjon lázadást, mi pedig a seregünkkel álljunk fel a provincia határához (hamarabb kell odaérnünk, mint a rendrakásra érkezőknek). A lázadók törvényszerűen elfoglalják a várost, ekkor a tartomány lázadó státuszúvá válik, és mi következmények nélkül elfoglalhatjuk.

OSTROMSTRATÉGIA

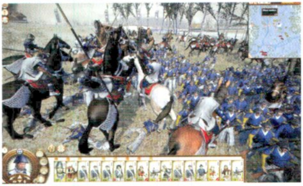
A várostromnál a kaputornyok szétlövéséhez mindig vigyünk ágyúkat, és a sharpshooterek hosszabb lőtávja is jól jön a falakon védekezőkkel szemben. Ha minket ostromolnak, és az ellenfél hoz mesterlövészeket (vagy a lőtávunk kisebb), akkor a védőket vonjuk vissza pár méterre a falaktól, majd ha közelebb araszolnak a támadók, újra be lehet állni a fedezékek mögé, és adjunk nekik.

Sokáig gondolkodtunk rajta, hogy mit csinál az a ló a kép közepén, de aztán rájöttünk: rúdtáncol!

SHINSENGUMI ÉS ISHIN SHISHI

A Shinsengumi egy rendfenntartó szamuráj-szervezet volt, amely elsőként vett a tagjai közé nem szamuráj származású embereket is. A bakufu (sátoros kormány - sógunátus) védelmére felesküdött alakulat szigorú becsületkódex szerint élt, ha a parancsnok halálos sebet kapott, az osztag az utolsó emberig vele maradt. A szabályzat még arra is kitért, hogy ha egy párbaj során az ellenfelüket nem tudták megölni, kötelességük volt a seppuku (rituális öngyilkosság). Az Ishin Shishi ezzel szemben a császári oldalt támogató aktivistákból állt, és a tagság széles skálán mozgott, nyugatellenesek, radikálisok (gyújtogatások) és merénylők egyaránt közös nevezőre találtak itt.

A gőzhajó látványa a játékosnak is legalább akkora élmény, mint annak idején a japánoknak volt.



Nyugalom, a játék készítése egyetlen ló sem sérült meg. Talán ember sem, de ebben sosem lehetünk biztosak, a játékfejlesztés igen kemény szakma.

fegyverei, és egyszer csak azt vesszük észre, hogy a mi kezdetleges puskás alakulatainkat ledarálják a huzagolt ágyúk, és az ismétlőfegyverek.

ADMIRÁLIS ÚR, LŐHETEK?

Új idők, új emberek, régi módszerek – talán így lehetne összefoglalni a modern idők követeiként megjelenő három új karaktertípust. A korszak radikális szervezeteit megidéző császárpárti Ishin Shishi, és a sógunátus Shinshengumija például a bérgyilkosság, lázadások szítása, propagandaterjesztés művészetét űzi igen magas fokon. A harmadik újoncunk pedig a külföldi veterán, mint amilyet Tom Cruise is játszott Az utolsó szamurájban. A figura tökéletesen adaptálódott a játékba, az inaktív sereget tréningben tartja, a csatákban javítja az újratöltési időt, és növeli a célzás hatékonyságát, a kiképzőhelyeken pedig felgyorsítja a toborzást. Bár azt mindenképp meg kell említeni, hogy a polgárháborús (amerikai) veteránok képe csak a moziban kapcsolódott össze Japánnal, a császári hadsereg ugyanis francia, majd később porosz mintára kezdett szerveződni, tehát a tanácsadókat is onnan hívták, a haditengerészetnél pedig a brit modell volt a mérvadó. Ha már a haditengerészet szóba került, nos, az expanzió legnagyobb újítása – természetesen azt leszámítva, hogy az alapmű dzsunkái és az új gőzhajók között ég és föld a különbség – egyértelműen a hajóágyú megjelenése. A flották modern lövegei ugyanis a parthoz közel fekvő infrastruktúrára és seregekre tüzérségi csapást mérhetnek a kampánytérképen, és ha történetesen a hatósugáron belül csatába kezd valamelyik tábornokunk, akkor még a csatatéren is besegíthetnek néhány igen komoly töltettel.

A kikötőknek és a városoknak saját védelmi rendszere van, előbbiek a körökre osztott felületen, utóbbiak a várostromoknál puffogtathatnak el némi lőport (persze, csak akkor, ha a védművek fel vannak fejlesztve). A tengeri csatáknál a gőzhajtást, a páncélborítású hajótesteket, és a torpedókat ünnepeljük, a szárazföldi ütközetekbe, pedig a Parrott és az Amstrong ágyúk robbantak be szó szerint, no meg mindannyiunk kedvence, a Gatling Gun (kézzel hajtott, sorozatlövő fegyver). Az ágyúkat kézzel is el lehet sütni egy first personnak becézett, de inkább külső nézetre hajazó látószögből, és a kilőtt golyóbist végigkíséri a kamera, ami egyrészt látványelem – a becsapódó tömeg komoly kárt okoz élőerőben, várfalban egyaránt –, ugyanakkor pedig a szükséges korrekció mértékét is könnyen meg tudjuk saccolni.

ÉRTÉKELÉS

GÉPIGÉNY

2GHz Intel Dual Core, 2GB RAM, SM 3.0-ás VGA 256MB VRAM, 20GB HDD

Egy év alatt minimális a kopás, a látvány még mindig erős, a hangulat kiváló, és az expanzió a XIX. századra áthangszerelt kampányfelülettel, ár/érték arányban is remek.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Kiváló korszak, remek kivitelezés, pazar újítások, és még a merevlemez is máshogy dorombol, ha ez fut.

KONTRA

Örök vesszőparipánk, az AI rakoncátlankodik, mint rendesen.

92%

A BUSHIDO IDE MÁR KEVÉS

A szigetország fejlődése öles léptekkel halad, nagyjából öt év alatt felállítható egy professzionális hadsereg, olyan sorgyalogsággal, amely Európa bármelyik harcmezején megállná a helyét, ellenben a tradicionális úton nem hinném, hogy sokan fognak elindulni (mindkét oldalnak van rá lehetősége). Én sem tettem. Talán majd a sokadik végigjátszásnál kapnak egy esélyt a kovás puskák, a nyilas és lovas szamurájok, ugyanakkor az AI néhány klánnál ezeket is beveti, tehát a kontraszt megvan a játékmenetben. A csatamezők látképén szintén érdekes folyamat ment végbe, nagyjából mintha az Empire TW megerőszakolta volna a cseresznyevirágos, színpompás harmóniát. Megmaradtak a többszintes erődök, de a hajóágyúk behívható tüzével vagy a magunkkal cipelt ütegekkel simán rommá lőhetők. A színes zászlókkal és pompázatos vértekbe felvonuló szamurájok helyett az egyenruhákba öltözött, nyugati drillt (tölt-céloz-lő) követő gárdisták, és a külföldi segéderő (brit királyi tengerészek, amerikai tengerészgyalogosok) lett a harcosok krémje. A kardvívó mesterek nem érnek fel (pontosabban nem ÉRNEK EL...) a mesterlövészekhez, a Gatling ropogása, és az ágyúlövedékek becsapódása pedig még a fanatizmust is megtöri. A látvány minősége természetesen nem változott – ez mégis csak egy expanzió, és a lőporfüstös csatamező ugyanolyan szép, mint az elődje.

A LEGUTOLSÓ SZAMURÁJ?

A Shogun 2 a 400 évvel korábbi időszakra datált Rise of the Samurai DLC-vel tavaly már lefedte az előzményeket, most pedig a szamurájok bukásával a kör teljesen bezárult, és elmondhatjuk, hogy a Távol-Kelet jól vizsgázott. Jeff van Dyck zenéje, az illusztrációk, és a modern lőfegyverekkel összecsapó szamurájok ismét tarolnak...

NE FELEJTSD OTTHON

A sereget a megszokott módon kísérjük ügynökökkel, a külföldi veterán például képes zaklatással gyengíteni a szembenállót, a gésa pedig átcsábítani a tábornokaikat. Ha történetesen a parttal párhuzamosan haladunk egy flottát is célszerű a környéken tartani, ami egyrészt a körökre osztott felületen is bombázhatja az ellenséget, másrészt kétszer odacsaphat a csata során.

KALÓZOKNAK ÁLL A ZÁSZLÓ

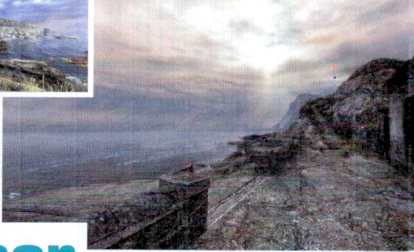
A kereskedelmi útvonalak még mindig megvámolhatók, és biztos bevételi forrást jelentenek, de sose ragadjunk a kör végén az ellenség kikötőinek a közelébe, mert biztosan a nyakunkba csördít az ütegeivel. A vasútvonalakat lehet blokkolni, és az állomás felgyújtása is lehetetlenné teszi az utánpótlás-szállítást a körzetbe. Az AI többnyire ezt a gerillataktikát követi, tehát csak óvatosan.

BARÁTKOZNI JÓ

A játék első felében igyekezzünk minél több szövetségest begyűjteni, és amikor kitör a totális háború a sógunátus és a császárság között, akkor akár magunknak is kikaparhatjuk a gesztenyét. A háború elején egyébként mindenkitől kérjünk áthaladási jogot, mert nem egyszer fordult elő velem, hogy az orrom elől elhappoltak egy tartományt, én meg mint idegen haderő, vissza lettem penderítve.

A SPÓROLÁS MŰVÉSZETE

Néha jól is alakulnak a dolgok, és mondjuk 12 körig +2 jólét uralkodik a birodalomban, mi pedig épp nem háborúzunk. Nos, ilyenkor minden helyőrségből lecsippenthetünk két rendfenntartó egységet, mivel a 12 körre szóló ellátásuk többe kerül, mint az újratoborzás. Takarékoskodni úgy is lehet, ha a foglyul ejtett gyengébb hajókat, és a saját lejárt szavatosságú egységeinket rendszeresen töröljük.



LEVÉL A HITVESHEZ

Dear Esther

[ÍRTA KREDENC] **„Kedves Esther! Ez lesz az utolsó levelem. Továbbra is csak halomba gyűlnek lakatlan házunk lábtörlőjén? Miért küldöm őket még mindig haza, neked?"**

Portsmouthi Egyetem óraadója/kutatója, Dan Pinchbeck, kinek szakterületét a videojátékok jelentik, 2008-ban arra kereste a választ: ha kivesszük a hagyományos játékelemeket, mechanizmust egy FPS-ből, és csak a sztorit, a narratívát hagyjuk benne, képes-e ez lekötni a játékosokat, megáll-e magában a dolog. A koncepció egy Half Life 2 modban öltött testet, és a kérdésre adott válasz még őt is meglepte: a Dear Esther hetek alatt kultikus hírnévre tett szert, a letöltések száma, a kritikák, díjak és visszajelzések mind azt mutatták: van igény a nem tradicionális, de igényes alkotásokra.

„NÉHA ÚGY ÉRZEM, ÉN HOZTAM VILÁGRA E SZIGETET."

Fontos tehát kiemelni, hogy a Dear Estherre nem szabad úgy tekinteni, mint egy átlagos játékra, sokkal inkább önálló műalkotás, egyfajta interaktív novella, akárcsak a The Path vagy a Graveyard. Névtelen és arctalan főhősöd a Hebridák egyik szigetén bolyong, és bizonyos helyeken felolvas egy-egy részletet a feleségének írt, ám soha el nem küldött levelekből. A sztori ezekből a mondatokból áll össze, melyek hol a földdarab történetéről mesélnek, hol személyes visszaemlékezéseket hallasz, és közben kibomlik előtted több ember tragédiája – bár ahhoz, hogy minden puzzle-darab a helyére kerüljön, többször is végig kell járni utadat (azaz végigjátszani a játékot), és érdemes néha letérni a kitaposott ösvényről. A narratíva hangulata magával ragadó, leginkább Poe vagy Lovecraft elbeszéléseit idézi; a Pinchbeck által írt, irodalmi igényességű szöveget Nigel Carrington tolmácsolja magas színvonalon, s mindezt Jessica Curry lélekemelő zenéje teszi teljessé. Tulajdonképpen emiatt működik az egész: a kezdeti kérdések (ki vagyok, hol vagyok, kicsoda Esther) mellé mind újabbak társulnak, ahogy haladsz előre, így válaszokat keresel, megpróbálod egymáshoz illeszteni a kirakós elemeit, bízva abban, hogy a végén összeáll a teljes kép. Persze lehet, hogy a válaszok, amelyeket megtalálni vélsz, nem is valódiak – ám az is lehet, hogy a kóborlás sem az, sőt a sziget sem. De igazából mindez nem is fontos. Az út a lényeg, amit végig kell járnod, ahogy – akárcsak a bibliai Saul, aki a damaszkuszi úton átélt jelenés hatására tért meg – visszatekintesz a múltra és lezárod azt, újrakezdve életed – vagy újraéled a múltat, és lezárod életed...

ADATOK

KIADÓ
thechineseroom

FEJLESZTŐ
thechineseroom/ Robert Briscoe

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

P4 3 GHz, 1 GB RAM, 128 MB VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Misztikus történet digitális formában, belső nézetű kaland a hagyományos játékelemektől megfosztva, mely mégis működik, újra és újra...

GRAFIKA	**95%**
HANG	**90%**
JÁTÉKÉLMÉNY	**80%**

PRO

Kép, zene, narratíva tökéletes összhangja.

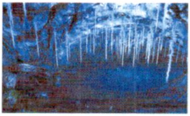
KONTRA

Pár kisebb tervezési hiba, mely ki tudja zökkenteni az embert a beleélésből.

86%

„EGY NAPON VISSZATÉRNEK A SIRÁLYOK, ÉS FÉSZKET RAKNAK CSONTJAINKON."

2009-ben Robert Briscoe grafikus, aki a DICE-nál a Mirror's Edge egyes pályáiba lehelt életet, de korábban jó pár Source-hajtotta pálya és mod (DM _ Depot, DE _ Forest, Nuclear Dawn) tervezője, „öltöztetője" volt, elhatározta, hogy modernebb köntösbe bújtatva elkészíti a Dear Esther remake-jét, az eredeti szerzők, azaz Pinchbeck és csapata, a furcsa nevű thechineseroom segítségével.

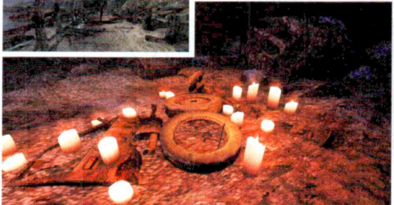


E kooperáció gyermeke jelen teszt tárgya, és az, hogy Brisco mennyire ismeri ezt a motort – no meg mennyire tehetséges –, meg is látszik a végeredményen: kevés ennél gyönyörűbb játék van ma a piacon. Minden egyes képkocka akár egy-egy festmény; szinte érzed a tengeri szél hűvösét bőrödön, orrodban sós illatát, a cseppkőbarlang mélyén pedig elakad a lélegzeted a természet ezer csodája láttán. Ez a páratlan látvány, a fent említett zene, szöveg és narráció együtt emelik művészi színvonalra ezt az amúgy nehezen besorolható alkotást.

„NINCS MÁR HOVÁ MÁSZNOM. ELHAGYOM E TESTET, ÉS A LEVEGŐBE EMELKEDEM."

Igen, nehezen besorolható, épp ezért nem mindenki számára ajánlható, de ez gondolom, már kiderült a fentiekből. Ha nagyon lecsupaszítjuk, a Dear Esther nem áll másból, minthogy száz-százhúsz percen át lenyomva tartod az előre gombot, és „mozizol". Nem lehet futni, ugrani, nem lehet interakcióba kerülni a környezettel. Hogy az ember mégsem érzi elvesztegetett időnek a játékkal töltött órákat, az persze nagyrészt az alkotóknak köszönhető, de ehhez az is kell, hogy – mint egy jó könyv vagy film esetében – átadd magad az élménynek, szabadjára engedd a gondolataidat, rábízd magad a képzelőerődre. A Dear Esther, mint minden műalkotás, egy médium, közvetítő közeg. A csoda benned születik meg, a kép, mely az utolsó darab beillesztése után eléd tárul, a saját arcmásod, igazsága a te igazságod. A kéz, mely a levelet írja, a te kezed.

„Utazásomat fenék nélküli papírcsónakban kezdtem meg; a Holdba repülök benne. Az idő éle mentén hajtottak össze, hol az élet lapja a legsebezhetőbb. Leültél velem szembe, a papír túloldalán; látom, ahogy a tinta átszivárog a rostokon, a péppé zúzott élő szöveten. Ha teljesen átitatja, a kalitka széthull, s mi eggyé válunk."



A Dear Esther igazából nem egy játék, hanem egy digitális műalkotás. Így is kell kezelni.

KÉRDEZZ! FELELEK!

LAW & ORDER LEGACIES

[IRTA **BATE**] **Hét évnyi hallgatás után, új fejlesztők közreműködésével tért vissza a játékpiacra a Law & Order sorozat, ám a viszontlátás öröme koránt sem felhőtlen.**

Tíz éve, hogy a nagy múltú Law & Order tv-sorozat első játékadaptációja megjelent, s habár a program nem aratott osztatlan sikert, 2005-ig összesen három folytatás jelent meg hozzá a Legacy Interactive fejlesztésében. Hét évnyi szünet után idén a kalandjátékairól híres Telltale támasztotta fel a sorozatot, a tőlük megszokott epizodikus formában, azonban az első részek után számunkra nem világos, hogy mi szükség volt erre.

EZ NEM EGY JÁTÉK

Ha valaki nem lenne képben a Law & Ordert illetően, akkor egy bűnügyi sorozatról van szó, ahol a néző egyaránt betekinthet a nyomozók és az ügyvédek (konkrétan a vádat képviselő ügyészek) munkájába. Nincs ez másképp a játékban sem, ahol minden egyes epizód egy adott bűneset körül forog. Első körben a rendőröket „irányítva" kell megtalálni az elkövetőket, majd a második menetben az ügyészekkel kell elérnünk, hogy a bíróság elítélje a begyűjtött rosszarcúakat.

Sokszor leírtuk már, hogy a mai kalandjátékok már csak árnyékai a műfaj nagyjainak, és inkább beszélhetünk interaktív moziról, mintsem valódi kalandról, és ez hatványozottan igaz a Legacies-ra is. Szinte a teljes program statikus háttér előtt álló, általában mellmagasságban mutatott karakterek beszélgetéséből épül fel, és néhány bizonyíték begyűjtésén túl semmi más dolgunk nincs, mint, odafigyelni arra, hogy mit mondanak az egyes szereplők, majd az így begyűjtött információk segítségével a megfelelő irányba kell terelnünk a játék 95%-át kitevő párbeszédeket.

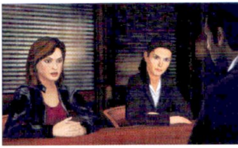
SOK BESZÉDNEK SOK AZ ALJA

A nyomozás (a sok kihívást nem tartogató bizonyítékbegyűjtésen túl) a szemtanúk, érintettek és gyanúsítottak kihallgatásából áll, lehetőségünk van kérdéseket feltenni, és a diskurzus során a program rendszeresen rákérdez, hogy hiszünk-e a beszélgetőpartnerünknek, igazat mond-e, megegyezik-e a mondandója a korábban elhangzottakkal, stb. Minden egyes kérdésre igen vagy nem lehet a válasz, ha jól döntünk, akkor a korábban szerzett infók alapján alá is kell támasztani a választásunkat, ha pedig mellényúlunk, akkor a játék felír nekünk egy fekete pontot (3-4 ilyen után pedig kezdhetjük elölről az egész jelenetet). Ha tényleg odafigyelünk a részletekre (és kellő angoltudás birtokában vagyunk), akkor a nyomozós rész igen gyorsan elvezet minket a gyanúsítotthoz, akit aztán könnyen sarokba szoríthatunk, és jöhet a tárgyalás, a játék egyetlen érdekesnek nevezhető része.

TILTAKOZOM!

A bíróságon egyrészt lehetőségünk van kérdéseket intézni a tanúkhoz/vádlottakhoz (újfent csak a korábbi infók észben tartása a lényeg), másrészt a megfelelő pontokon tiltakozhatunk a védőügyvédekkel szemben. Nem elég azonban közbeszólni (objection), a feltett kérdések alapján azt is meg kell határoznunk, hogy miért (szóbeszéd, inzultálás, befolyásolás, vita, stb.) szakítottuk félbe az ellenfelünket. Ha jól végezzük a dolgunkat (mind a tanúk kikérdezése, mind a tiltakozás során), akkor a bíróság mérlege felénk billen, ha viszont elbénázzuk a tárgyalást, akkor az ítélet a vádlottnak fog kedvezni. Mindezt egy kis mérleg jelzi a képernyő tetején, és ha a nekünk kedvező zöld mező telik meg, akkor lehetőségünk van a lehető legzordabb ítéletet összehozni a vádlott számára, ha viszont egyre inkább pirosba hajlik a mutató, akkor be kell érnünk egy enyhébb büntetéssel (vagy akár felmentéssel). Habár a játék szinte végig lineáris, a tárgyalások kimenetelét befolyásolhatjuk, az egyes ügyeknél a teljesítményünktől függően vádalkut köthetünk, vagy eljuthatunk egészen az esküdtszéki ítéletig is. Van tehát némi szabadság a játékban, akár többször is nekifuthatunk az esetnek, végigzongorázva az egyes lehetőségeket, azonban mindez csak leírva hangzik jól, a valóságban rendkívül monoton és előre kiszámítható ügyeken kell átverekednünk magunkat, miközben a kezünk szinte végig meg van kötve, és nem csinálunk mást, mint kérdésekre válaszolunk felugró (kifejezetten csúnya) ablakok segítségével.

A játékélmény tehát minimális, kevés logikával és kis koncentrációval pikk-pakk letudhatjuk a párbeszédeket, ráadásul a körítés is kopottas, a Telltale játékmotorja felett már rég eljárt az idő, a környezet mindenhol jellegtelen, a karakterek kidolgozatlanok, grafikailag az egész játék össze van csapva. A bűnesetek se nem egyediek, se nem izgalmasak (pedig van egy átívelő szál is), és hiába változtathatunk az egyes ügyek végkimenetelén, a sótlan, és az interaktivitást teljesen mellőző játékmenet miatt szinte biztos, hogy senkinek nem lesz kedve újra belevágni a nyomozási és tárgyalási procedúrába. Habár a cikk írásakor még csak az első pár epizód érhető el a teljes évadot kitevő hétből, de annyi már most biztos, hogy a Law & Order nem éri meg az érte kért nagyjából 6000 forintot, még a legnagyobb sorozatrajongóknak sem.



ADATOK

KIADÓ
Telltale Games

FEJLESZTŐ
Telltale Games

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

P4 1,8 GHz, 2 GB RAM, 256 MB VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Valójában nem is játék, hanem egy történetében középszerű, megvalósításában pedig kifejezetten gyatra interaktív sorozat.

GRAFIKA	**40%**
HANG	**50%**
JÁTÉKÉLMÉNY	**40%**

PRO

Egy az egyben másolja a híres sorozatot, és az ügyek végkimenetele a teljesítményünktől függ.

KONTRA

Nem hagy játszani, a végigkövethető történetek teljesen átlagosak, a technikai megvalósítás pedig kritikán aluli.

42%

Mariska Hargitay az egyetlen, akit sikerült tűrhetően lemodellezni.

OLAJ, ÁR, ROBBANÁS

Oil Rush

[ÍRTA **JOHNBART**] **Látványos, gyors, taktikus és néha áttekinthetetlen – az Oil Rush nem tökéletes, de egy kezdő brigádtól nem is vártunk hibátlan végeredményt.**

A lenti screenshotunknak hála egészen új értelmet nyer a „tüzes víz" kifejezés...

Nem tartom valószínűnek, hogy megtörténne, de ha a kocsmában megkérdeznék tőlem, hogy miért szeretem az indie játékokat, a válasz a bennük rejlő eredetiséget pedzegetné: a független csodák ugyanis sokszor nem restek átlépni a műfaji hagyományok határait, és valami szokatlannal próbálkozni. Nos, a DirectX 11-es Heaven teljesítménymérőjéről ismert Unigine első játéka maradéktalanul megfelel e kritériumnak, az Oil Rush ugyanis olyan taktikai RTS-ként próbál szerencsét a konkurens címek tengerében, ahol alig irányíthatjuk egységeinket...

KÖZVETETT PARANCS

Igen, nem elírás, az Oil Rush egy pörgős tengerészeti RTS (bár a hivatalos oldalon valami rejtélyes oknál fogva tower defense játékként is hivatkoznak rá), melyben úgy kell győzelemre vezetnünk poszt-apokaliptikus flotillánkat, hogy közben az egyes egységekkel való interakciónk kimerül azok közeli mustrájában. A megoldás, bár nem eredeti, de igencsak ritka a műfajban, a fejlesztők az Eufloria és a Galcon node-based, azaz csomópontos irányítású megközelítését vették át. Ennek lényege, hogy az Oil Rush vízfelületeit (a pusztán dekorációként szolgáló nyomortelepek mellett) a csatákban központi szerepet játszó platformok tarkítják, seregünket ugyanis csupán eme építmények között mozgathatjuk.

A platformoknak két fajtája van: az olajkutak folyékony aranyat termelnek, melyből fejlesztéseket vehetünk és védelmi tornyokat húzhatunk fel állomásaink köré (gépágyús, tüzérségi, és légvédelmi kivitelben), a többi platform ugyanakkor a vízi és légi egységeket gyártja, méghozzá ingyen és automatikusan, amíg el nem érik az egységlimitet. Mindkét típus létfontosságú, több gyártósor ugyanis több egységet jelent, kutak hiányában pedig sem a megvásárolható képességek és egységtuning beszerzésére, sem a védelmi tornyok felhúzására nem telik.

BENZINGŐZ ÉS WATERWORLD

A játék célja voltaképp majd' minden pályán, a tengeren fellelhető platformok elfoglalása: ellenséges hajók és tornyok hiányában e folyamat felettébb egyszerű (és unalmas), ha azonban a kiszemelt állomás idegen felségvizeken van, nem ússzuk meg lövöldözés nélkül a tulajdonosváltást.

Dacára a közvetlen kontroll hiányának, taktikai lehetőségekben nem szűkölködünk: egységeinket az állomások között terelgetve megfelelően kevert csapásmérő alakulatokat szervezhetünk, lehetőségünk van az egyes platformoktól csak bizonyos fajta vagy bizonyos számú egységet máshová zavarni (ez a bagázs 25, 50 vagy 100%-át jelenti), illetve ha meggondolnánk magunkat (pl. mivel a radaron megjelenik egy böszme inváziós flotta) bármikor visszarendelhetjük a kizavart hajókat a kiindulási pontjukhoz. Tény és való, leírva a rendszer igen érdekesnek tűnik (egyébként valóban az), mindenesetre hamar kézre áll, bár nagyobb flotta esetén könnyen katyvasszá válnak a hadmozdulatok, mert ember legyen a talpán, aki féltucatnyi torony és többtucatnyi egység esetén tudni fogja, kiket hová is küldött pontosan. Egy gyér MI persze szintén aláronditíhat a szisztémának, és bár utóbbi szerencsére nem olyan gyalázatos, mint az árcímkéből sejtettem, néha azért elég hajmeresztően konvertálta fémforgáccsá a szolid ellenséges védelem az egyértelmű túlerőmet, szóval nem mindig tetszett, hogy az egységeim automatikusan próbálják végezni dolgukat.

VÉRZŐ OLAJ

A játékmenet tehát taktikus és élvezetes, bár néhol mintha szivárogna, és ugyanez a helyzet a technikai oldallal is. Bár a multiplatform (alapból Linux-kompatibilis) Unigine motor kellemes látványt biztosít, a hadjárat közepétől kezdődően a csaták túl pörgőssé válnak ahhoz, hogy kiélvezzük azt, mivel időnk 90%-át (a gyors parancsosztás okán) a minitérképet szemlélve töltjük majd. A kampány taglalását sem véletlenül hanyagoltam, egyrészt mert a Waterworld és a Dallas keverékének tűnő történet nagyon banális, másrészt mivel a szinkron fülsértő, mint az ágyúdörrenés (bár a zenei aláfestés remekül sikerült, jól aládolgozik az intenzív csatáknak). A hadjárat tehát tényleg csak oktatócélokat szolgál, az Oil Rush ugyanis multiban mutatja meg igazán magát: többjátékos módban max. négy admirális eshet egymásnak, az üres slotokat viszont kitölthetjük az MI-vel is. Hibái dacára tehát egy szórakoztató taktikai partijátékot kapunk cirka 15 euróért – ennél nagyobb dicséret pedig szerintem nem igazán érhet egy kezdő fejlesztőbrigádot.

Egy kezdő fejlesztőcsapat meglepően jól sikerült RTS-e, amely ugyan nem hibátlan, de mindenképpen érdemes a figyelemre.

ADATOK

KIADÓ
Unigine Corp.

FEJLESZTŐ
Unigine Corp.

MŰFAJ
taktikai RTS

MULTI
négyfős kompetitív

GÉPIGÉNY

2.0 GHz-es kétmagos proci, 1 GB RAM, Geforce 8600 vagy ATi HD2600 videokártya, 3 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

Érdekes megoldásokkal élő, taktikai akció-stratégia szép grafikával, olykor remek zenével, szörnyű szinkronnal, és pár zavaró hibával.

GRAFIKA	**88%**
HANG	**70%**
JÁTÉKÉLMÉNY	**85%**

PRO

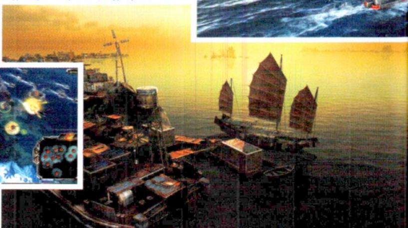
A játékmechanika egész jó, az akció pörgős és látványos és a zene néha odavág.

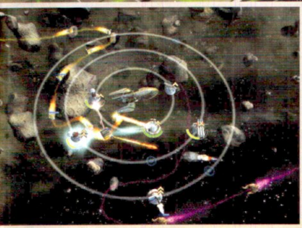
KONTRA

A szinkron gyenge, tömegütközet esetén sokszor áttekinthetetlen a játéktér, és az MI sem az igazi.

81%

A fiúkat ott jobbra vagy teljesen rommá lőtték, vagy füstjelekkel jelezték, hogy baj van.





FÜSTBEMENT INVÁZIÓ

Unstoppable GORG

[IRTA JOHNBART] A népes kínálat okán tower defense témában manapság nehéz újat mutatni, a Futuremark mindenesetre megpróbálta – az eredmény viszont, dacára a bíztató kezdetnek, igen felemásra sikeredett.

Ez mondjuk valahol benne volt a pakliban, a Futuremark eddig ugyanis kizárólag olyan címeket dobott piacra, melyek bár igyekeztek újdonságot csempészni műfajukba, végül zavaró apróságok során csúsztak el (a Shattered Horizons gravitációmentes FPS-e pl. sokáig híján volt a dokumentációnak, és pályákban sem bővelkedett). Sajnos ugyanez a helyzet a tower defense játékok sorát gyarapító Unstoppable Gorggal is.

„TÁMAD A MARS!"

...helyesebben az X-bolygó, az 1950-es évek amerikai sci-fi „mozicsodáit" parodizáló intro ugyanis egy felemás sikerű kapcsolatfelvétellel nyit, melynek végén a planéta nem túl bizalomgerjesztő őslakosai indítanak támadást az emberiség ellen. No persze a földlakókat sem kell félteni, a hadiipar ugyanis propagandafilmbe illő gyorsasággal kezdi ontani a védelmi eszközöket: ennek végeredménye egy rakás, fegyverekkel megpakolt műhold, melyekkel 21 pályán lőhetjük darabokra a Gorg söpredék inváziós flottáját. A pályákat a sztorit előregördítő átvezető filmecskék kötik össze, melyek simán a játék legerősebb részei: a szándékosan gagyi, erősen túljátszott mozik remekül aládolgoznak a bájos ötvenes évekbeli sci-fi miliőnek, a kezelésbe vehető tornyok és a darabokra lőhető ufók pedig szintén eme művészi irányvonalat követik, szóval ezen a téren nincs gond, a képi világ csillagos ötös.

MŰHOLDAS KAPCSOLAT

Maga a játékmenet a klasszikus tower defense vonalat követi, magyarán megvásárolható épületekkel kell bevédenünk egy objektumot a jelölt útvonalakon érkező hordákkal szemben – a csavar abból adódik, hogy a műholdakat keringési pályákra rakjuk, melyeken pozíciójukat szabadon módosíthatjuk, így egy újabb horda megjelenésével elég (lenne) csak a meglévő műholdakat átmozgatni. Ezek három kategóriába sorolhatók: a védelmi műholdak lőnek mindenre, ami mozog, a napkollektorok pénzt gyűjtenek, míg a kutatólaborok a pálya teljesítése esetén kutatási pontot adnak, melyek segítségével a már elérhető tornyokat tápolhatjuk fel. Ellenfeleink hasonlóan változatos gépparkkal rendelkeznek, bár itt a kínálat a szokásos: böhöm és lassú műholdromboló, a cél felé igyekvő gyors, de gyenge, vagy épp a kettő közötti közepes ellenfelekkel gyűlik meg a bajunk. Természetesen mindegyikükre van gyógyír, így érdemes a start előtt áttanulmányozni, hogy miféle ufókkal is zajlik majd a kapcsolatfelvétel – azaz érdemes lenne, ha az egységek leírása helyes lenne, sokszor viszont nem ez a helyzet: több ellenfél is van, pl. akiket a leírás szerint kinetikus fegyverekkel kell halomra lőnünk, miközben az energiafegyverek sokkal hatásosabbak ellenük...

Az ötletes koncepció és a jól összedobott látvány nem elég, a valódi élvezethez átgondolt játékmenet sem ártott volna.

ÖSSZECSAPOTT TÁMADÁS

A fenti pongyolaság azonban csak a legkisebb probléma az Unstoppable Gorgban – az igazi gond abból fakad, hogy a Futuremark lelkesedése csak a képi világ és a keringési pályás megoldás kidolgozására volt elegendő, a játék többi része így közel sem kapott annyi figyelmet, mint kellett volna. Az első probléma a kiegyensúlyozatlanság: a négy nehézségi szintből az első nevetségesen könnyű, míg a második már brutálisan nehéz, mivel nélkülözi a fokozatosságot. A játék harmadától a kezdeti könnyű pályákat minden átmenet nélkül hatványozottan nagyobb flotillákat felvonultató szintek követik, a szadista váltástól pedig erősen megcsappanhat az ember harci kedve. A legnagyobb problémát mégsem ez, hanem a taktikázásnak fügét mutató útvonalváltás jelenti. A játék ugyanis semmilyen módon nem jelzi előre, hogy új irányból kapjuk a fejünkre a csészealjakat: amint megjelenik a zöld irányvektor, rögtön megindulnak az ufók is, melyet a meglévő műholdak gyors és izzasztó átrendezése követ, rosszabb esetben pedig egy rakás káromkodás, ha nincs az adott hullám tagjai ellen megfelelő műholdunk egyik röppályán sem (a meglévők eladása meg nem játszik, mivel nevetségesen kevés pénzt kapunk értük). A megoldást így a pályák előzetes betanulása (vagy épp a vakszerencse) jelenti, ami számomra elfogadhatatlan.

Félreértés ne essék, én szeretem, ha egy játékban tényleg meg kell izzadni a sikerért, az UG azonban nem a felkínált kihívás miatt izzasztó – csupán a fentebb felsorolt átgondolatlanságok teszik azzá. Egy eredeti, felettébb stílusos tower defense játékról van szó, amely pár peccs után jó esetben sokkal szórakoztatóbbá válhat; addig viszont csak a műfaj veteránjainak és mazochistáknak merem nyugodt szívvel ajánlani.

A kedves idegen arcáról szinte azonnal lerí, hogy békés és baráti szándékkal közelednek a bolygónk felé.

ADATOK

KIADÓ/FEJLESZTŐ
Futuremark

MŰFAJ
tower defense

MULTI
nincs

GÉPIGÉNY

P4 2.0 GHz CPU, 1 GB RAM, Geforce 6600/ATi X700 VGA, 2 GB HDD

ÉRTÉKELÉS

A körítés kitűnő, a játékmenet pedig nincs híján műfaji újdonságoknak, így kár, hogy a kiegyensúlyozatlanság miatt a játék inkább frusztráló, mint kihívással teli.

GRAFIKA:	85%
HANG:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	60%

PRO

A mozgatható műholdak okán egyszerre dinamikus és taktikus játékmenet..

KONTRA

Kiegyensúlyozatlan, pontatlan műhold- és ellenfél-leírások, kellő előrejelzés hiányában a siker sokszor a vakszerencsén múlik.

75%

Ha mindig is egy pöpec űrmedál-gyűjteményre vágytál, akkor a játék kielégíti az igényeidet!

TITÁNOK AZ ÉTERBEN

[IRTA WILSON] Nincsenek már fanzine-ek, láthatatlan bejelentések és kiadások: az azonnali reakció világa ez, ahol mindennek nyoma marad, mindenki hallathatja a hangját, befolyásolhatja a befolyásosokat. De vajon a kiadók/fejlesztők is így gondolják, vagy még mindig csak pénztárcaként tekintenek a játékosokra?

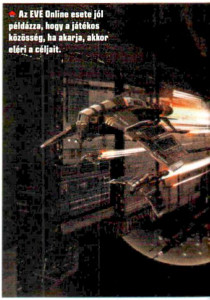
Március nyolcadika nem volt szokványos nap Mike Laidlaw számára: a Dragon Age II vezető tervezőjeként eddig is voltak fejfájós időszakai, de 2011. március 8-án végre megtudhatta, hogy az, amin másfél éven át dolgozott, tényleg olyan jól sikerült-e, mint amilyennek gondolta. Arra a lavinára viszont egy ember sem készülhetett, amit az a bizonyos nap indított el: a Dragon Age II hat pontos értékeléseit talán még el lehetett volna fojtani pár magasabb, impozánsabb pontszámmal, de a játékosok tweetjeit, fórumhozzászólásait, erős ostorozásait még a legnagyobb szőnyeg alá se lehetett volna besöpörni. A Dragon Age II bukott, és erről senki se félt nyíltan beszélni. Kivéve a Bioware-t.

SZABAD EURÓPA RÁDIÓ

A változó világról regélni legalább annyira közhelyes, mint ... bármi, amit a „közhely" kategóriába lehet sorolni. Mégis látható, hogy az, amit ma videojátéknak hívunk, köszönőviszonyban sincs azzal, amit tizenöt vagy huszonöt éve vettünk vagy másoltunk le, ez pedig elmondható a magazinokról, sőt, magáról a játékiparról és annak minden szereplőjéről is. Hol vannak már azok az idők, mikor a híreket havonta megjelenő lapok szállították, mikor egy-egy új bejelentésről, játékról innen értesült az ember, sőt, az se volt ritka, hogy a teszt volt az első alkalom, hogy hallani lehetett egy-két nem túl bátor vállalkozóról? Más korban élünk: most már mindenki tud mindent, szinte azonnal, a vélemények pedig nem közösségi házas találkozókon, a lemez/kazettamásolásról szóló csokonais összejöveteleken ütköznek, hanem a nagy nyilvánosság előtt, akár a fejlesztőket is bevonva a párbeszédbe.

Véleménye mindenkinek van, ez az internetre hangsúlyozottan igaz: a trollok és a mondatformálásban nem túl jó képességekkel rendelkező felhasználók, valamint a tényleges rajongók, aktív játékosok táborát szétválasztani nem könnyű feladat, ahogy jó párbeszédet, építő kritikákat találni sem mindennapi kihívás. Jó és rossz véleményt bármiről lehet találni vagy írni, közönség pedig mindenképp lesz hozzá, függetlenül attól, hogy a leírtak mennyire pozitívak vagy negatívak. Hatásuk azonban nem volt, eddig: most már nem csak a vásárlók, a játékosok hallják a hangokat, ütköztetik a véleményeket, de azok is, akik ténylegesen közre is működnek egy-egy játék fejlesztésében és sorsában.

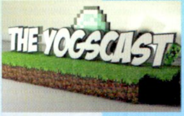
A „közösségi menedzser" elsőre csupán hangzatos, de valójában rendkívül fontos titulus, hiszen ez az a csoport/ember, aki a frontvonalon állva várja és tűri a csapásokat, kezeli a felmerülő problémákat, összegyűjti a véleményeket és hozzászólásokat. Hídként funkcionálni cseppet sem egyszerű vagy pihentető feladat, de létfontosságú, hiszen játékok, sorozatok, stúdiók, emberek, munkahelyek függnek tőle - egy rossz hozzászólás, egy negatív kampány, egy


Az EVE Online esete jól példázza, hogy a játékos közösség, ha akarja, akkor eléri a céljait.

Akik még Notchot is kihozták a sodrából

Notch, a Minecraft atyja minden idők talán legőszintébb, legnyitottabb, legszerethetőbb játékfejlesztője, aki szó szerint milliókat szór szét kollégái között. Szó nélkül hagyja, hogy mások leklónozzák legsikeresebb játékát, ha pedig tehetséges, kreatív játékfejlesztővel találkozik, igyekszik munkát ajánlani neki.

A cérna azonban még az északi videojáték-Mikulásnál is elszakadhat néha. Ez történt az első Mineconon is, ahol a Minecraft videókkal internet-celebekké váló Yogscastos duóval kezdett vad twitter flame-be, miután azok végigkáromkodták az előadásukat a tizenévesekből álló közönségük előtt.



A Mojang-Yogscast háború ugyan csak pár óráig tartott, a felek pedig végül elrendezték a nézeteltérésüket, az eset mégis felejthetetlenné vált és jól példázza, hogy a legtöbben bizony nem tudják kezelni a hirtelen jött sikert és hírnevet. Notchot azóta se látta senki mérgesnek, amit meg is értünk: a Minecraft már legalább 100 millió dollárt termelt neki és stúdiójának!

elégedetlen ügyfél is elég, hogy kártyavárként omoljon össze minden terv, minden elképzelés.

ZAVAR AZ ŰRBEN

Remek példa erre az EVE Online esete, több szempontból is. A játék már önmagában egy paradoxon, hiszen alig egy évvel a World of Warcraft előtt jelent meg, mégis mind a mai napig stabil szereplője a piacnak, sőt, azon kevés MMO-k egyike, amik évről évre fejlődést tudnak felmutatni, mind a tartalmat, mind a játékosok számát tekintve. Nem sok játék származik Izlandról, pláne nem ennyire sikeres, az pedig semmiképp sem szerencsés helyzet, telipakolt online boltját. Ezzel még nem is lett volna baj, csakhogy utóbbiban extrémen túlárazott, komplett gépek áraival vetekedő kiegészítők is feltűntek, ezzel egy időben pedig egy, a mikrotranzakciók fontosságát, a nagyipari pénzgyártást szorgalmazó belső hírlevél is kiszivárgott. A rajongók, játékosok ezek után jogosan érezhették azt, hogy a CCP már nem kiszolgál, hanem követel, és igyekszik a lehető legmélyebbre tolni a kezét mások pénztárcájában.

A CCP lassan reagált, de a helyzetet hatékonyan kezelte: megtehette azért is, mert a játékosok saját, hivatalos érdekkép-

Manapság már egy fejlesztőstúdió sem engedheti meg magának azt a luxust, hogy nem figyel oda a játékok rajongóira.

ha egy stúdióból időközben vállalattá növő entitás egyetlen lábon, egyetlen terméken nyugszik. Mert ha baj van, akkor az mindenkit érint.

Márpedig a baj csőstül jött 2011 nyarán, mikor a CCP elindította az Incarna kiegészítőt. Látványos újításnak szánták, hiszen végre arcot is rendelt az avatarokhoz, lehetővé tette a féltve őrzött, drágán vásárolt és fejlesztett űrhajók bejárását, valamint megnyitotta a felcicomázást segítő, pénzért árult kiegészítőkkel viseleti szervvel is rendelkeznek, amely a tiltakozások, masszív kivándorlások árnyékában tisztázott minden problémás kérdést és rendezte a helyzetet. A döntés drasztikus és fájdalmas volt, hiszen a CCP szinte minden, az Incarnával kapcsolatos tervét lefújta, hibáit nyíltan beismerte és megfogadta, hogy inkább visszatérnek a főjátékhoz és azokhoz az igényekhez, amik ténylegesen a levegőben lógtak.

TRÓNOK HARCA

Ez az a terület, amit a legnagyobb jóindulattal is ingoványosnak nevezhetünk: a közösség befolyása. A CCP reakciója és döntéshozatala ugyan példás, és mint utólag kiderült, helytálló volt, de rendkívül veszélyes, hiszen a Facebookos, Twitteres, fórumos rajongói csoport csupán elenyésző részét képezi a vásárlók és előfizetők teljes körének. A Mass Effect 3 hivatalos Facebook csatornája 24 ezer lelket számlál, amely szinte meg sem közelíti a várható vásárlók körét: ha az elődökből indulunk ki, milliókról beszélünk, mégis ez a 24 ezer fő az, aki a teljes közösséget képviseli. Persze a beérkező javaslatokat, ötleteket épeszű emberek dolgozzák fel, így ha 24 ezer ember is követelné, hogy Shepard helyett egy nyalókát szopogató lajhár legyen a főszereplő, akkor se lenne belőle semmi (bár a Red Faction sorozatba ezért került extra fegyverként unikornis és strucc).

A közösség erejét mégsem ez, hanem a Minecraft esete példázza. Az unalomig ismert, agyonajnározott és díjazott, minden nap felfoghatatlanul sok pénzt termelő indie cím a játékosoknak köszönheti a sikerét. Nem csak azoknak, akik a zsebükbe nyúltak és már az alfa vagy a béta változatot is kifizették, hanem azoknak is, akik ajánlgatták az ismerőseiknek, tweeteltek róla, vagy komplett Youtube csatornát szenteltek neki. Indie játékot különösen nehéz reklámozni, a kiugró siker elérése pedig egyenesen csodaszámba megy. Ha nincs a 21. század, ha nincs a Facebook, a Twitter és a Youtube, talán sose lett volna Minecraft, vagy ha lett volna is, csak kevesen ismernék.

A folyamatosan fejlődő platformként kezelt Minecraft esete több szempontból is kuriózum: egy olyan kötött, történetorientált, fix büdzséből, konkrét dátumokkal rendelkező projectnél, mint a Mass Effect vagy a Dragon Age, lehetetlen lenne heti frissítéseket, drasztikus változtatásokat kiadni, hiszen azok inkább konkrét termékek, semmint olyan kísérletek, mint a Minecraft. De a közösséget, a játékosokat ennek ellenére sem ignorálhatják az alkotók, hiszen a vásárlók jogosan rótták fel a Dragon Age II fejlesztőinek a semmiből érkező ellenfeleket, a féltucat újrahasznált helyszínt, még akkor is, ha tudjuk, mindez a 15-16 hónapra szűkített fejlesztési időnek és az EA nyomásának tudható be.

EGY ÚJ KOR HAJNALA

Botrányokból, ballépésekből sose volt hiány, csakhogy azok most már a nagy nyilvánosság előtt zajlanak, nem hetek vagy hónapok, hanem órák, maximum napok alatt. Ilyen incidens volt tavaly decemberben a Paul Christoforo botrány is, ahol az Avenger kontrollerek reklámjáért, és mint kiderült, a vásárlói panaszok kezeléséért is felelő Paul hosszas email üzenetváltásban küldte el a búsba az egyik panaszost, aki szó szerint hónapokig várt a megrendelt, és már kifizetett kontrollerére, de segítség helyett arroganciára lelt. Mint később kiderült, Paul istenkomplexusa évekre nyúlt vissza, lejáratását, kirúgását pedig saját maga tüzelte folyamatosan érkező tweetjeivel, miután az incidens publikussá vált.

A rajongók dühe elől elmenekülni lehetetlen, de meg kell húzni a határvonalat a koncepció és a javaslatok elfogadása között: rossz tervező, rossz kivitelező az, aki mindentől meginog, és a legkisebb ellenállás hatására is képes akár 180 fokos fordulatot venni. Ugyanakkor be kell látni azt is, hogy ez a világ már nem az a világ. A játékosok többsége nem műveletlen, a játékfejlesztés mikéntjébe, működésébe belátni képtelen peon, aki butaságokat mond, és foglalkozni vele csak addig kell, míg ki nem nyitja a pénztárcáját. Különösen igaz ez a DLC-k világában, ahol egy-egy termék iránt nem egy hétig tart a kereslet, hanem hónapokig, akár évekig is. A Facebook és a Twitter megváltoztatta a kommunikációs szokásokat, és ha már így alakult, akkor érdemes hallatni a hangunkat és befolyásolni azt, amiért rajongunk, amiért fizetünk.

JÁTSSZ VÉGIG EGY ANIMÉT!

Asura's Wrath

[ÍRTA **BATE**] **Ha egyetlen jelzővel kellene jellemeznünk az Asura's Wrathet, akkor az a különleges lenne, hiszen a CyberConnect2 játéka olyan élményt biztosít, amivel nem találkozhatunk minden nap. S talán épp ezért lesz egyben furcsa is a legtöbb játékos számára.**

Az Asura's Wrath alapvetően egy beat'em up akciójáték, amiben könnyedén betanulható mozdulatok (kis-, nagy- és távolsági támadás, kitérés, extra képességek) segítségével irthatjuk a hagyományos és főellenfeleket számtalan változatos pályán keresztül. A játék ezen része egyetlen apróságtól eltekintve majdhogynem teljesen snassznak mondható, hiszen a CyberConnect2 csapata meg sem próbálkozott a műfaj szabályainak felrúgásával vagy újraértelmezésével: megyünk és mindenkit ledarálunk, aki szembe jön velünk.

BOSSZÚS ÉBREDÉS

Az árulást követően pár évezredet eszméletlenül töltünk, majd az ébredés után kezdetét veszi a játék története, azaz Asurával nekilátunk bosszút állni azokon, akik előidézték a bukásunkat. A játék igazi érdekessége itt következik, ugyanis olyan érzésünk lesz, mintha egy tizennyolc fejezetre osztott animébe kerültünk volna, ahol nem mellesleg néha kicsit nekünk is bele kell szólnunk az események alakulásába. Ez a rész természetesen a harc lesz (hagyományos csépelés, főellenfelek, repülős/lövöldözős megoldások), aminek tényleg van egy olyan eleme, ami homlokegyenest eltér attól, amit eddig a beat'em up játékokban megszokhattunk. A küzdelmek során ugyanis nem az a lényeg, hogy minél változatosabban, minél ügyesebben kenjük el az ellenfelek száját, hanem az, hogy minél hamarabb feltöltsük Asura „haragmérétét" (vörös csík az életerő alatt), amit aztán ha elsütünk a jobb ravasszal, akkor máris teljesítettük a ránk rótt feladatot. Majd jön a következő átvezető animáció, néhány QTE, egy látványos videó keretében legyőzzük az ellenfelet, továbbgördül a sztori, majd kezdődik az egész elölről, csak új helyszínen, új ellenfelekkel, és a történet egy újabb szeletével.

Formabontó játék, ahol az akcióról és a teljesítményről a történet látványos elmesélésére helyeződött a hangsúly.

Ami a játék különlegességét adja, az a tálalás, és a fejlesztők soha nem is tagadták, hogy nem az alap játékmenettel, hanem a mellé összehozott körítéssel igyekeznek lenyűgözni a játékosokat.

A recept alapvetően működik, hiszen egy szépen kidolgozott háttérrel rendelkező, sci-fi, fantasy és hindu (!) elemekből építkező történetet kapunk, amely lényegében felvezetés nélkül dob minket az események sűrűjébe. A játék elején az emberiséget (shinkoku) és a földet (Gaea) igyekszünk megmenteni a démoni ghomától, és már az első percben egy elképesztően látványos űrcsatában találjuk magunkat, ahol sűrű gombnyomkodások és QTE-jelenetek (mikor adott időben kell lenyomni egy adott gombot) közepette győzzük le a Vlitra nevű szörnyűséget. A csata végkimenetelét a Császár nyolc, félisteni erőkkel rendelkező tábornokának egyike, Asura dönti el, ám társai nem nézik jó szemmel a hős erejének kiteljesedését, így a Császár halálát rá kenik, feleségét kivégzik, lányát elrabolják, őt magát pedig a mélybe vetik.

EGYEDI ÉLMÉNY

Az Asura's Wrathben a lényeg a történet elmesélésén van, az akció szó szerint csak kitöltő szerepet kap az újabb és újabb videók között, és jó, ha tudjátok, hogy a játék nagyjából 7-8 órás tartalmából többet hasítanak ki az átvezetők, mint azok a részek, ahol a játékos Asura dühét igyekszik kirobbantani. Ez persze erősen behatárolja azoknak a körét is, akik valójában élvezni fogják ezt a programot.

ADATOK

KIADÓ
Capcom

FEJLESZTŐ
CyberConnect2

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

Különleges program, ahol a hangsúly nem a játékélményen, hanem a látványon és a szépen kidolgozott történet és világ bemutatásán van.

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO

Egy egészen újfajta élmény, néhol egészen megdöbbentő jelenetekkel, csodás zenével fűszerezve.

KONTRA

A harcrendszer elég fapados, a játék rövid, és nem igazán támaszkodik a játékos képességeire.

75%

Asurát néha keményen helyben hagyják, de ettől csak még dühösebb lesz.

Sose feledjétek, hogy a nagyobb erő mindig nagyobb irigységgel jár – a többiek részéről.

Ami biztos, hogyha egy profi harcrendszerrel, látványos kombókkal operáló és kihívásokkal teli játékra vágysz, akkor az Asura számodra csak egy fapados és frusztráló élmény lesz. Ha viszont otthonosan mozogsz az animék világában, rajongsz a keleti stílusért, és többre értékeled a látványt és a történetmesélést, mint magát a harcot és a valódi játékélményt, akkor az Asura's Wrath keretében egy egész különleges élményben lehet majd részed. Mert bár a harcrendszer és a játékostól várt teljesítmény fényében a CyberConnect2 munkája csak erős közepes, a többi részt illetően nem nagyon érheti szó a ház elejét. Asura története a maga nemében érdekes és fordulatos, a helyszínek és a karakterek dizájnja egyedi, az Unreal 3 motorral generált látvány pedig helyenként egészen lenyűgöző, monumentális és megdöbbentő – már persze akkor, ha tényleg látod és felfogod, és nem arra koncentrálsz, hogy az éppen aktuális QTE keretében időben lenyomd a program által preferált gombot.

Az Asura's Wrathnek tehát megvan a célközönsége és a létjogosultsága is, hiszen valóban egyedi élményt nyújt az interaktív történetmesélésre vágyó játékosoknak. Ha egy kicsit hosszabb, ha több harcot és jobban kidolgozott rendszert ad, akkor talán egy szélesebb játékosréteget is befoghatott volna. Talán majd a folytatásban, ha lesz.

TRIPLA RÉMÁLOM

ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE

[IRTA MIDNITE] **Megvan minden, ami egy jó kis rémálomhoz kell? Kasabian CD, zuhanó műhold, elemlámpa, gonosz ikertestvér, szögbelövő? Remek! Amint teljes a lista, és nálad vannak a tartalék elemek is, készen állsz rá, hogy átírd a valóságot, Alan Wake módra.**

Egy szeretett játék folytatása olyan, mint a második gyereked születése. Az elsőnél már kiismerted a dolgok menetét, az eszközöket, tudod jól, mire számíthatsz – nem esel pánikba minden felsírástól, és a leesett cumit is csak hanyagul a pólódba törlöd fertőtlenítés helyett. Persze így sokkal nyugodtabban tudod élvezni a jó pillanatokat, felszabadultan nézni az első lépéseket, régi rutinként kezelni a kötelező teendőket. Az Alan Wake's American Nightmare pont ilyen élmény. Nem új rész, még csak nem is DLC vagy spin-off, inkább második gyerek: másfajta, nyugalmasabb epizódja egy ismerős sorozatnak.

NEM IS TÓ... ÓCEÁN

Eltelt két év, Alan még mindig a Cauldron Lake fenekén sűrűsödő mágikus erők csapdájában vergődik, de élete korábbi mellékszereplői nélküle is megvannak. Barry, a túlbuzgó ügynök épp az „Old Gods of Asgard", a hetven és a halál közti testvérpárból álló metálbanda karrierjét próbálja újraéleszteni. Alice, a rafkós nej pedig lemondott róla, hogy eltűnt férje felbukkan a tó hullámai közül. Hogy Alan eközben mit csinál pontosan? A saját maga által írt Alkonyzóna-klón tévésorozat, a Night Springs egyik epizódjának főszerepét játssza el.

A Halálos fegyver második része óta tudjuk, hogy a szögbelövő tökéletes támadó eszköz

Hiába találkozunk csupán 3 helyszínnel a játékban, azok legalább tökéletesek lettek

A seholországi városka, Night Springs lakói kezdik sejteni, hogy sötétségből formázott lények vadásznak rájuk éjszaka, míg a házak közt süvítő szél az életükről szóló kézirat lapjait sodorja magával. Itt ébred öntudatra Alan Wake, aki homályosan emlékszik csak a végzetes kirándulásra Cauldron Lake mélyén, mégis kész újra felvenni a harcot az árnyékokból álló gonosszal. Megragadja hát a zseblámpát, meg egy shotgunt, és elindulunk, bele a 9 epizódnyi éjszakába.

A KÉZIRAT LAPJAI MEGINT SZÉTSZÓRÓDTAK

Ijesztő volt először látni a játék borítóját, amin Alan kockás ingben, kezében szögbelövővel pózol – lássuk be, egy barkácsműsor promójára jobban hasonlít, mint egy hangulatos thriller plakátjára. De aggodalomra semmi ok! A favágó inget és a szögbelövőt is megmagyarázza majd Night Springs képlékeny valósága, minden más hangulatelem pedig ugyanolyan hatásos maradt, mint az első részben. Sőt, visszatér a legmisztikusabb szereplő is, átvenni a főgonoszi posztot: ő a baljós Mr. Scratch, aki Alan tökéletes képmása. Míg szegény írónk utcalámpától fényszóróig futva próbál életben maradni, Mr. Scratch odakint, a valóságban átveszi a helyét, és az álomváros tévéképernyőin megjelenve mesél neki arról, milyen ámokfutásokat vitt véghez a nevében. Hogy megállítsa a jóképű gonoszt, Alannek a kéziratokban vázolt jeleneteket reprodukálva meg kell változtatnia a valóságot. Ebben persze a sötétség által megérintett emberek láncfűrészes, gránátos hada próbálja akadályozni. Röviden erről szól a Night Springs sorozat ezen epizódja.

EGYSZER VESZEK MAJD EGY TŰZŐGÉPET

Mivel egy XBLA exkluzív, 4-5 órás játékról van szó, a három helyszínt (úgy, mint motel, csillagvizsgáló és kertmozi) többször meg fogjuk látogatni, ami az aprólékos kidolgozottságuknak köszönhetően mégsem halálosan unalmas. Minden fejezetben új dolgokat, könnyebb utakat és másfajta dialógusokat találunk, a bekapcsolható rádiók és tévék pedig új adásokkal örvendeztetnek meg. Korábban kitapasztaltuk Alan világának szürreális logikáját, és a harc mechanikáját, így nem meglepetés, hogy lövés előtt az elemlámpa fényével kell leszednünk a sötétség kavargó páncélját az ellenfelekről. Ezúttal a pályákon szétszórt oldalak nem csak az előttünk álló rémségekkel riogatnak – ha eleget összeszedünk, extra fegyvereket rejtő ládákat is megnyithatunk velük.

Maga a történet bizarr, izgalmas, és mivel már sejtjük, hogyan fog a valóság belesimulni a kéziratok szövegének öntőformájába, a sztori képes idegborzoló elemekkel megtölteni a harcok közti időt is. Mr. Scratch figurája remek, valóban rémítő ellenfél, aki figyelemre érdemes, a Twin Peaksre hajazó tévéadások formájában sokkol és incselkedik velünk.

FÉL ÉJSZAKÁNYI NOSZTALGIKUS RÉMÁLOM

A praktikumot nézve könnyebb a dolgunk ezzel a második gyerekkel, de ne higgyük, hogy látatlanban kiismerhetjük. Saját személyisége van, új és nem várt hibákkal. Ilyen mondjuk az Arcade Mode, ahol négy lőszerrel tömött pályán kell 10 percig élve megúszni az ellenfél végtelen hullámait. Jól hangzik? Nos, co-op hiányában pontosan 20 percig érdekes, két kör erejéig, aztán köszi, elég. A Story Mode pedig egyetlen nehézségi fokozattal operál, ami kihívás terén igen hátrányos helyzetű, vagyis túlságosan is könnyű. Főleg, mivel radarunk már mutatja a checkpointok és felvehető holmik helyét is. A Remedynél ezúttal túllőttek a célon a könnyítésekkel.

Az American Nightmare kötelező irodalom minden rajongónak, aki nem bánja, hogy az eredeti játék regényszerű eposzához képest ez csak rövid novella. Bár megvan benne Alan DNS-e, mégsem ő maga az, inkább egy fiatal rokon. Reméljük, születése előre jelzi egy új, nagyszabású Alan Wake cím jövetelét, ami méltó és teljesebb módon viszi tovább a kívételes örökséget.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Remedy Entertainment

MŰFAJ
akció

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

Ritka példája annak, mikor egy sorozat jó irányba változik, mégsem veszít hangulatából. Akinek az Alan Wake tetszett, az American Nightmare is fog.

GRAFIKA: **96%**
HANG: **72%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **81%**

PRO

A gonosz ikertestvér fantasztikus ellenfél, szépen összerakott sztorit kapunk, és a Kasabian is zenél a játékban.

KONTRA

A harc egy tapasztalt játékosnak túl könnyű, jóformán nincs végső összecsapás, és az Arcade Mode sem nyújtja a játékidőt.

80%

SZEMÉTRE A ROBOTOKKAL!

Binary Domain

[ÍRTA **WILSON**] **A mára már tényleg legendás Yakuza sorozat fejlesztői végre új területre merészkednek, amely eddigi játékaiktól eltérően faltól falig akciójáték Japánból, a stílus nyugati titánjainak ihletésében, egy izgalmas, konfliktusokkal és robotokkal teli sci-fi világban.**

Japán játékfejlesztőnek lenni továbbra sem nagy mulatság: ha épp nem a cunami vagy a földrengés fenyeget, akkor a nyugat szorítja ki a szuflát még a legnagyobbakból is. Sokan vannak, de kevesen sikeresek. A Yakuza csapat az egyik nagy kivétel, hiszen most már öt rész óta tart az a sikerszériájuk, amely felejthetetlen élményeket adott a japán alvilág meséiből. A Binary Domainben viszont se maffiózók, se piroslámpás negyed és még egy dekányi hostess lány sincs. Van viszont egymillió robot, akit ripityára lehet lőni!

ÉN, A ROBOT

Ilyen alaphelyzetből bugyuta akciójátékot bárki tudna csinálni, de ha valami, hát ez a Binary Domaintől távol áll. A Yakuza Team maradt a felnőttes tálalásnál, így az alsóhangon is 9-10 órás történet néha rövid, de velős párbeszédeket is fel tud mutatni az élethez való jogról, az emberi természetről és arról, hogy a robotokat bizony agyon kell lőni, ha úgy merészelnek kinézni és viselkedni, mint az emberek.

A lenti szituációból azt szűrtük le, hogy ez a monstrum nem hallott a robotika 3 törvényéről.

ROBOT A LEVESEMBEN

Ihlető forrásait le sem tagadhatná: ha Marcus és csapata nem Locustokat, hanem robotokat irtana, az egyenlet végeredménye a Binary Domaint adná. Elemeit tekintve persze meg se tudja közelíteni azt, hiszen rondább, butább és egyáltalán nem annyira filmszerű, a Vanquish-sel karöltve mégis mérföldekkel mutat túl azon, amit nem csak a japán, de az átlag nyugati fejlesztő is elő tud állítani TPS címén.

Ennek megfelelően van foghíjasan működő fedezékrendszer, hagyományos, a d-padra száműzött fegyverválasztó-képernyő, továbbá remek átvezető videók, és ezeken kívül egymást folyamatosan tépő, vagy épp szivató szereplők szórakoztatják a játékost.

Habár nem feszíti szét a műfaj kereteit, a hangulatnak és az akciónak köszönhetően élvezetes játék lett a Binary Domain.

A dolog nem működik kapásból, az első egy órára berakott párosból az egyik nagyon kilóg: a kétajtós szekrény paramétereivel rendelkező, fekete Big Bo olyan, mintha a tervezője kizárólag rapszámokból és blockbuster filmek kulcsmondataiból építette volna. Kizárólag szlengben hajlandó beszélni, viszont legalább konzisztensen hozza a félidióta, szerethető mackó szerepét. A sztereotípiák persze a többieknél is jelen vannak, a brit kém természetesen mindenkinél jobbnak gondolja magát, a kínai hölgy pedig kemény katona, aki beton kemény fenékkel és hihető kosármérettel beszél folyamatosan az amerikai arroganciáról. A csapat szerencsére gyorsan összekovácsolódik, és a történet végére kifejezetten szerethető brigáddá válik.

Ezt segítené elő a forradalminak kikiáltott kommunikációs rendszer, amely a csaták előtt, vagy azok között is arra ösztökél, hogy az ember folyamatosan tartsa a kapcsolatot a társakkal. Ha kell, dicsérje őket, ha kell, noszogassa, ha pedig személyes történetet mesélnek, esetleg kommentálják az eseményeket, még véleményt is várnak. Komoly szerepe ennek persze nincs, a respekt mutató, mint szinte minden játékban, most is csak díszlet.

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
Yakuza Team

MŰFAJ
TPS

MULTI
nincs

ÉRTÉKELÉS

Kissé jellegtelen, de ennek ellenére is élvezhető, felnőttes akciójáték egy hihető sci-fi világban.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO

Hangulatos, felnőttes történet, plusz élvezetes akciók, darabokra lőhető robotok egész seregével.

KONTRA

Gyenge mesterséges intelligencia, és még annál is gyengébb boss harcok.

70%

Szeretni a játékot nem ezért, hanem a csatákért, az ellenfelekért lehet. Mivel egy szusszanásnyi idő sincs, ezért az akció gyakorlatilag folyamatos és soha nem ér véget, elvégre egy szinte kifogyhatatlan robothadsereget kellene legyűrni. Gépekkel harcolni általában nem túl izgalmas, hiszen nem nagyon látszik rajtuk a sérülés, ami csak eddig volt igaz. Az itteni ellenfeleket szó szerint rétegekre lehet és kell bontani: még a legutolsó mezei fémtragacs is rendelkezik több centi vastag pajzzsal, így a golyók ezt forgácsolják szét, iszonyatosan látványossá és élvezetessé téve a legyűrésüket. Itt még a végtagoknak is konkrét szerep jut: ha valaki elveszti a lábát, fogcsikorgatva kúszik tovább a földön, megpróbál egy utolsó, alattomos támadást bevinni; ha lelövik a kezét, angolosan lehajol és átrakja a fegyvert a másikba; ha elveszti a fejét, akkor pedig elkezd válogatás nélkül lövöldözni, akár a saját társaira is.

A RETTENTHETETLEN

Ez a fajta kreativitás a nagyobb bossokról sajnos már nem mondható el, gyakorlatilag mindegyiket tíz percig, folyamatosan kell lőni, mire hajlandóak megfeküdni. Sajnos ez nem csak a játékmenet szempontjából negatív tényező, de megtöri a történet és a helyszínváltás lendületességét is, és teljesen hiteltelenné teszi az amúgy reális sci-fi világot, ahol nincsenek cyberpunk neonreklámok és szmogfelhőbe burkolt városok, lézerfegyverek vagy lebegő autók. Van viszont egy hihető konfliktus, egy földhözragadt brigád, na meg rengeteg robot, akik ha nem is örömmel, de legalább lelkesen várják, hogy egy titkos kommandó elkapja teremtőjük grabancát, aki istent játszva próbál egy olyan új világot teremteni, ahol a gépek és az emberek nem békében, hanem egy testben élhetnek.

HIÁNYPÓTLÓ ÚJRÁZÁS

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

[ÍRTA WILSON] **A világnak talán nem volt szüksége a Sly, a Jak & Daxter vagy a Splinter Cell sorozat HD újrakiadásaira, de ha egy akkora klasszikus próbálkozik vele, mint a Metal Gear Solid sorozat, akkor bizony lehetetlen nemet mondani – főleg, ha rögtön három + kettő játékkal teszi!**

Gyors pénzcsinálás, nem létező piaci űr kitöltése helyett igényes gyűjtemény – kevés HD újrakiadásról mondható el ez, de a Metal Gear Solid HD Collection után változik a mérce. Változik, mert ő lesz az új etalon: habár az első részről elfelejtkezik (ahogy a Konami is a GC-s remake létezéséről...), mégis veszi a fáradtságot, hogy három főbb fejezetet is felújítson, egy új közönségnek (X360) is megmutatva, miért is volt a Metal Gear Solid sorozat két generáción átívelő klasszikus.

METAL GEAR SOLID 2

Kevés olyan játék van, amit a kiadásakor mérföldkőnek és megkerülhetetlen klasszikusnak véltek, hogy aztán pár év elteltével eloszoljon a köd és egyértelművé váljon: az MGS2-nek rengeteg érdeme van ugyan, de a története nem tartozik ezek közé. Hiába telt el 11 év a kiadása óta, az MGS2 még mindig egy igazi katyvasz, amely egy tesztoszterontól fűtött lelkes anime és Michael Bay filmrajongó őrült ámokfutásának is tekinthető egy olyan főgonosszal, aki egy levágott, másra átoperált (!) kézben él tovább, és egy olyan lezárással, amely szó szerint egy 2 órás dialógusból áll, az égő Wall Street közepén. Pedig mint játék az MGS2 korszakalkotó volt, ami ugyan a külsején már nem látszik (egyértelműen a gyűjtemény leggyengébb darabjaként könyvelhető el), de a mélyére hatolva még mindig látható, hogy miért is volt olyan fontos cím. Azért mert... mert jó dolog benne lopakodni, az amúgy steril, acélból és betonból álló helyszínein, ahol az őrök kizárólag egy apró sugárban látnak és hallanak, cserébe viszont jó prédaként várják, hogy lelőjék, elaltassák, vagy a mélybe taszítsák őket. Az alapjáték befejezésén túl is vár tartalom, hiszen a VR Missziók visszatértek, így kihívás még bőven akad a történet után is. Egyedüli fájdalmat csak az irányítás tud okozni, elsősorban X360-on, különösen a Peace Walker után, hiszen a célzás itt még félautomata volt, ráadásul olyan gombkiosztással, amin szerencsére a játékvilág már 7-8 évvel ezelőtt tovább tudott lépni. Kibírható, a történelemért mindent!

A kollekció csúcsa egyértelműen a Peace Walker, ahol akár ketten összedolgozva is lehet akciózni.

METAL GEAR SOLID 3

Lehet, hogy nem ő volt az első, lehet, hogy elemeiben van nála jobb is, mégis ő áll a legközelebb a szívekhez. Bizony a Metal Gear Solid 3 egy olyan klasszikus, amely eredeti vagy HD felbontásban is meg tudja tartani mérföldkő titulusát. Különleges játék, már csak a korszaka (a Hidegháború) és a fő helyszíne (a dzsungel) miatt is. Zsenialitása nem csak ebben, hanem a hangulatában is rejlik, hiszen a kiszolgáltatottság, a szinte teljesíthetetlen küldetés érzését azóta se tudta visszaadni egy játék sem, amit az olyan megoldásainak köszönhet, mint a sérüléseket (törés, égés) remekül szimuláló rendszer, amely megkövetelte a folyamatos ápolást (kötszerrel, sínnel, gyógyszerekkel), vagy az álcarendszer, amely mindig rákényszerítette a játékost arra, hogy a terephez igazodó gúnyákba öltözzön. Bossharcai, főellenfelei mit sem veszítettek a fényükből: a The End-del való sniper-harc, a Metal Gear hajszolása, az Eva-val való évődés mind olyan jelenet, olyan karakter, ami miatt mindig izgalmas, felejthetetlen élmény MGS 3-azni, függetlenül attól, hányszor látta már előtte az ember.

Egy más kor játéka ez, olyané, ahol nem volt szokatlan az egy-másfél órás (!) átvezető videók intézménye. Fájó pontot találni itt is csak az irányításnál lehet, amely megszokható, de sosem megszerethető. Polipkarok kellenek hozzá, és még akkor is zavarna a túl sok gomb, a túl sok parancs. Az pedig már felháborító, hogy minden extra tartalom kiesett belőle a portolás során. De legalább gyönyörűen fut, ennél több talán nem is kell!

METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

A gyűjtemény egyértelmű csúcsa a Peace Walker, hiszen Kojima eredetileg ötödik résznek szánta, de a célplatform és a Konami ellenállása miatt végül csak mint Peace Walker jelent meg, és ha valaminek, hát ennek igazán lehet örülni, már csak azért is, mert az irányítási gondoknak itt már nyoma sincs. Talán még a nagygépes MGS4-nél is jobban kezelhető: az élet-visszatöltés miatti menükotorászást, és a teljesen felesleges, szöveges co-op üzenetek használatát leszámítva pontosan úgy teljesíti a kötelességét, ahogy kell neki.

Milyen maga a játék? Meglepően szép, a szögletességét, a zsebkendő méretű pályákat és az ismétlődő helyszíneket leszámítva egyáltalán nem érezni rajta, hogy egy előző generációs kézikonzolos játékkal van dolgunk. Ez persze annak is köszönhető, hogy a tartalmat és a mechanikát nézve messze ez a legjobb Metal Gear: a toborzásra, csapat és bázisépítésre, a fegyverek és tárgyak kifejlesztésére, a később Assassin's Creed sorozat által is lenyúlt zsoldos küldetésekre, na meg az ezernyi mellékküldetésre kihegyezett játékmenet valami elképesztő mennyiségű tartalmat hoz. Ez szó szerint az a játék, amit még a stáblista után is folytatsz, hiszen az alkotók felsorolása után kapod meg a legizgalmasabb, legelborultabb missziókat! A kettő- vagy négyfős online multiplayer ráadásul akkorát dob a játékélményen, hogy nehéz dolog lesz felállni mellőle: ketten, lopakodva, összedolgozva akciófilmeket és kémtörténeteket megszégyenítő módon takaríthatjátok el az ellenfeleket a pályáról.

ADATOK

KIADÓ **Konami**

FEJLESZTŐ **Konami**

MŰFAJ **Akció**

MULTI **2-4 (Peace Walker)**

ÉRTÉKELÉS

A HD újrakiadások létjogosultságát annak köszönhetően erősíti meg, hogy olyan platformra is elhoz klasszikus részeket, amely annak idején kimaradt belőle!

GRAFIKA: **80%**

HANG: **90%**

JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

A Peace Walker egyenesen mesés, az MGS3 pedig még mindig kihagyhatatlan klasszikus.

KONTRA

X360-on a második és a harmadik rész irányítása csapnivaló, ráadásul az extrákat is kivágták belőle.

80%

I AM ALIVE

[ÍRTA BATE] Egy évvel az egész bolygót megrázó esemény után egy magányos férfi érkezik a romos Haventonba, hogy megtalálja a szeretteit. Ugyan most nincsenek szupermutánsok, akik az életére törnének, ám hősünk még sincs biztonságban. A lerombolt világ így is veszélyekkel teli hely, és a legfontosabb szabály, amit meg kell tanulni, hogy minden helyzetben őrizd meg a hidegvéred.

Éppen három éve, hogy először írtunk az I Am Alive fejlesztéséről, azonban felesleges visszakeresni az akkori cikkünket, ugyanis a játék azóta alaposan megváltozott. 2010-ben nemcsak fejlesztőt (a Darkworksről a Ubisoft Shanghaira), de koncepciót is váltott. Ami kezdetben egy, a katasztrófát követő kilenc napot feldolgozó sandbox jellegű FPS-túlélőjátéknak készült, az két évvel ezelőtt átalakult egy jobbára lineáris, mászkálással jócskán megtűzdelt, ráadásul főleg külső nézetes programmá, ahol nem csak Chicagót, de az egész világot romba döntötte az esemény (the event), és már nem is a barátnőnket, hanem a feleségünket és a kislányunkat igyekszünk felkutatni, ráadásul egy évvel a kataklizma bekövetkezte után.

NEM TÚL MELEG FOGADTATÁS

A játék elején megérkezünk a romba dőlt város határába, és az első feladatunk, hogy bejussunk a központba, az egykori otthonunkhoz, amihez először is át kell jutnunk egy leszakadt hídon. Már itt kiderül, hogy nem egy hagyományos játékkal van dolgunk, hiszen a romok megmászása ugyan hasonlít az Assassin's Creed-sorozatban tapasztalt közlekedésre, de itt minden mozdulatunknak ára van, nem lehet ész nélkül nekivágni egy magas épületnek, ugyanis a hebehurgyaságunk könnyen a karakterünk életébe kerülhet. A legtöbb figyelmet a képernyő tetején található állapotkijelzőnek kell majd szentelnünk, melynek bal felét a fehér állóképesség (stamina), a jobb felét pedig a piros életerő (health) teszi ki. A staminát csak a sétálás nem fogyasztja, minden más cselekvés csökkenti a csíkot, legyen szó akár futásról, mászásról, csimpaszkodásról, sőt, vannak olyan mély, porral súlyosan szennyezett területek is, ahol pusztán a légzés csökkenti az állóképességünket. A stamina (mint a játékokban általában) kis pihenéssel visszatölthető, ám ha feléljük az egészet és nincs lehetőségünk szusszanni egyet, akkor a főhős az életerejét kezdi villámsebességgel felélni, és ha az is elfogy, akkor máris tölthetjük vissza a legutóbbi checkpointot.

Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy adott például a játék eleji, romba dőlt híd, amin valahogy át kell mászni. Haladhatunk függőlegesen és vízszintesen, akad, ahol ugrálni kell, a lényeg, hogy szinte minden mozdulatunk fogyasztja az állóképességünket, így arra kell koncentrálnunk, hogy minél hamarabb eljuthassunk egy olyan pontra, ahol a hősünk picit megpihenhet és újratöltheti a fehér mutatót. A helyzetet súlyosbítja, hogy akadnak olyan akciók (átrugaszkodás egyik párkányról a másikra), amelyek egy jókora adag staminát elhasználnak, szóval nagyon résznél kell lenni, ha túl akarjuk élni az épületek megmászását. Arra is ügyelni kell, hogy az állóképességgel ellentétben az életerő nem töltődik vissza automatikusan, ha tehát odáig fajul a dolog, hogy egy-egy akrobata-mutatványunk a piros csíkot is felhasználja, akkor bizony gondoskodnunk kell róla, hogy visszatöltsük azt – ez a pályákon található elsősegélycsomagok és konzervek segítségével lehetséges.

Az I Am Alive különösebb felhajtás nélkül kínál olyan játékélményt, ami egészen üdítő lehet a mai akciójátékok tengerében.

Az I Am Alive ezen sajátos rendszere egyrészt különlegessé teszi a programot, másrészt eléri, hogy a játékban található mászkálós szakaszok még több óra játék után se váljanak unalmassá. Akárhányszor is vágjunk bele egy ilyen akcióba, az izgalom mindig jelen lesz, és bár egy idő után a segítségünkre lesznek a pihenést szolgáló, általunk felhelyezhető kapaszkodók, és a nagyobb akadályok leküzdését segítő csáklya, ennek ellenére soha nem érezhetjük majd magunkat biztonságban, soha nem uralkodhat el a rutin a rendes megfigyelés és tervezés felett.

ADATOK

KIADÓ **Ubisoft**
FEJLESZTŐ **Ubisoft Shanghai**
MŰFAJ **túlélőjáték**
MULTI **nincs**

INFO

Az I Am Alive 2012. március 7-től kapható az Xbox Live-on, 1200 MS pontért. A PS3-as verziónak még nincs hivatalos megjelenési időpontja, de a várható ár ezen a platformon 15 euró. PC-s megjelenésről nincs hír, de nem lepődnénk meg, ha 2-3 hónap múlva (a Rayman Origins mintájára) már a személyi számítógépeken is játszhatnánk a programmal.

Felejtsd el, amit korábban a mászkálásáról tanultál, ez itt most az életedre megy!

Habár az I Am Alive nem a grafikája miatt vonul majd be a játéktörténelembe, azért bőven lesznek benne megdöbbentő helyek.

Hiába vagy békés természet, az agresszió néha egész egyszerűen elkerülhetetlen.

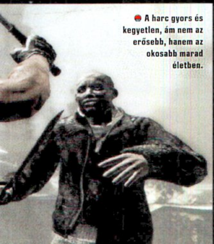
HALÁLOS JÁTSZÓTÉR

Hősünkre azonban nem csak a ledőlt felhőkarcolók megmászása jelent veszélyt, de az életben maradt „bennszülöttek" egy része is. A harc a mászkálós részekhez hasonlóan meglehetősen egyedire sikeredett. Hatalmas tűzpárbajokat, lendületes bunyókat ne várjon senki, a túlélés itt a türelmen és a taktikán múlik, elég egy rossz mozdulat és hősünk vérbe fagyva végzi. Hiába van fegyverünk, muníciót alig találunk majd hozzá, szóval jól át kell gondolnunk, hogy a birtokunkban lévő egy-két golyót kire használjuk el. Lőfegyver nélküli ellenfelekre soha, hiszen őket már akár azzal is meg lehet állítani, hogy rájuk szögezzük az üres pisztolyt, majd a közelükbe jutva egész egyszerűen lecsapjuk őket egy machetével. Ez utóbbi megoldás egyébként többször is beválik, nem kell mást tennünk, mint türelmesen kivárni, hogy az ellenfél testközelbe érjen, majd egy jó időben lenyomott gombbal a nyakába állítani a pengét. A dolog akkor válik igazán izgalmassá, mikor egyszerre többen rontanak ránk, ilyenkor ugyanis villámgyorsan fel kell mérnünk, hogy ki jelentheti a legnagyobb veszélyt. Ha van lőszerünk, akkor a fegyveres fickókat kell először elintézni, de érdemes azt is kifigyelni, hogy ki a „falkavezér", ha ugyanis őt taccsra tesszük, akkor a nyámnyila pajtásai valószínűleg megadják magukat.

A harcok szinte mindig villámgyorsan lezajlanak, és hiába szűk a repertoár (pisztoly, machete, később a csendes pusztító íj), az izgalom és a feszültség itt is végig jelen van, minden egyes konfrontációnál megugrik az adrenalin, s idővel némi rutint ugyan szerezhetünk, az ellaposodás veszélye azért itt sem fenyeget.

A NEM TÚL SIKERES ELŐD

Az I Am Alive a megjelenéskor már a Ubisoft Shanghai fejlesztéseként vonul be a köztudatba, ám az eredeti koncepciót nem ők dolgozták ki, hanem a francia illetőségű (és független) Darkworks csapat, akik 2010-ben, egy a Ubisofttal történt „közös megegyezést" követően hagyták el a játék fedélzetét. A fejlesztők egyébként nem a hangos sikereikről híresek, első komolyabb játékuk az Alone in the Dark: The New Nightmare volt, amit a szintén leállított USS Antarctica követett, illetve az ő nevükhöz fűződik még a Cold Fear és a Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter néhány portja is. Jelenleg Black Death nevű játékukon dolgoznak, a megjelenés ismeretlen.



A harc gyors és kegyetlen, ám nem az erősebb, hanem az okosabb marad életben.

ÉLETBEN MARADTAK

A játékmechanizmus terén tehát bőven nyújt újdonságokat az I Am Alive, a történet szempontjából azonban nem brillírozik, más kérdés, hogy a fordulatos sztori hiánya nem katasztrófa, lévén a meglehetősen nyomasztó környezet biztosította hangulat azonnal berántja a játékost, és szerencsénkre az összeomlott civilizációban játszódó kaland nem csak arról szól, hogy keressük a családtagjainkat, de találkozunk békés, segítségre szoruló túlélőkkel is. Kezdetben ez csak annyit tesz, hogy odaadjuk az elesetteknek az elsősegély csomagot, de idővel mozgalmasabb feladatok is várnak ránk, mint például az asztmás beteg gyógyszerének a felkutatása, és egyéb nyalánkságok.

A cikk elején említésre került, hogy a játék lineáris, ez azonban nem zárja ki az apró elcsatangolásokat a fő feladattól, és érdemes is az egyes helyszíneket alaposan feltérképezni, eltérni a céliránytól, ugyanis így találhatunk extra ételt, lőszert, sőt, így akadhatunk rá a „mellékküldetésekhez" szükséges tárgyakra is.

ÉRTÉKELÉS

Egyedi elemekkel felvértezett túlélőjáték, amely új megvilágításba helyezi az apokaliptikus világokat, és bár vannak hibái, azért bőven megéri az árát.

GRAFIKA: **70%**
HANG: **80%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

A harc és a mászkálós részek újszerű megközelítése egyedi ízt kölcsönöz a játékmenetnek, és a hangulat is nagyon rendben van.

KONTRA

Habár a lerombolt városhoz illik az egysíkú színvilág és a lepusztult jelleg, azért helyenként kilóg a grafikai lóláb, ráadásul az irányítás sem tökéletes.

80%

DIGITÁLIS SZÁMŰZÖTT

Az I Am Alive (a dolgok jelenlegi állása szerint) csak a két nagyobb konzolra jelenik meg, azon belül is csak az Xbox Live és a PSN rendszerekből lesz letölthető. Mindez valahol érthető, hiszen a játékélmény ugyan egyedi, a körítés kellően hangulatos, viszont a kivitelezés nem minden téren éri el azt a színvonalat, amiért egy dobozos program árát el lehet kérni. Hiába dolgozik a játék alatt a Splinter Cell: Convictionből örökölt LEAD motor, a grafika helyenként igen szegényes, sőt, már-már csúnyácska. A monokróm hatás a mindent belepő por miatt illik a játékba, de azért látszik az is, hogy a fejlesztők nem csak az élethűség és az atmoszféra megteremtése miatt használták ezt az effektet, de a grafikai hiányosságok elfedése céljából is. Ugyanígy az irányítás sem tökéletes, hiányzik belőle a folytonosság, ami például az Assassin's Creed játékok sajátja, így sokszor érezzük majd frusztrálva magunkat, mikor már az életerőnk rovására mászkálunk, de a hősünk csak nem akar felkapaszkodni arra a párkányra, amit mi kinéztünk neki. Némi odafigyeléssel persze kikerülhetjük ezt a gondot, és a megszokásokat levetkőzve túllendülhetünk a helyenként nem túl kézreálló irányításon.

A kisebb hibák ellenére az I Am Alive egy érdekes és szórakoztató játék, az apokaliptikus viszonyok egy egészen újszerű megközelítésével, így végeredményben elmondható, hogy bőven megéri az értekért 1200 MS pontot, avagy a 15 eurót.

Wipeout 2048

[IRTA BATE] **Az 1995-ben életre hívott Wipeout széria a PS Vitán is tiszteletét teszi, és olyan játékélményt garantál, amit egy darabig biztos nem fogunk elfelejteni.**

A játékmenetet aligha kell bemutatni bárkinek: adottak a csúcsszuper antigravitációs járgányok, amelyekkel félelmetes sebesség mellett, felvehető power upok segítségével kell elérnünk, hogy lehetőleg elsőként érjünk célba a neonfényekben tündöklő, eszméletlenül jól kidolgozott körpályákon. Ugyan a PS Vitára érkezett 2048 alcímű epizód nem sok új ízt ad hozzá a már megszokott recepthez, de a vállalásait tökéletesen teljesíti, azaz addiktív, és hosszú, kihívásokkal teli játékmenetet biztosít a vásárlói számára.

A single player játékmód háromévadnyi (2048, 2049, 2050) kampánnyal, húsz megnyitható és eltérő tulajdonságú géppel, különböző versenyszámokkal (time trial, combat, zone), és fokozatosan növekvő nehézséggel várja a játékosokat. Az első körök sikeres (akár Elite fokozatú) teljesítéséhez nem kell tapasztalt pilótának lenni, de a negyedik/ötödik futamnál már nem lesz elég, ha veszettül nyomjuk a gyorsítást szolgáló jobb ravaszt. Az egyre keményebbé váló futamok megjelenésével muszáj lesz

megtanulnunk a légfék precíz használatát is, és bizony az sem titok, hogy az időalapú versenyeken csak akkor lehetünk igazán eredményesek, ha rendesen betanuljuk az alattunk suhanó terepeket. Ha viszont harc alapú versenyekre kerül a sor, akkor már nem az ideális ív és a maximális sebesség lesz a legfőbb szempont, hanem az, hogy minél rövidebb idő alatt minél több extrát (ágyú, rakéta, plazma, hullám, stb.) vegyünk fel, amivel aztán rendesen odapörkölhetünk a velünk együtt száguldó kollegáinknak. Habár ez elsőre igencsak egyszerű feladatnak tűnik, valójában egyáltalán nem könnyű az Elite fokozat elérése, ennek köszönhetően a Wipeout 2048 alapjáraton napokra,

ADATOK

KIADÓ
Sony Computer Entertainment

FEJLESZTŐ
Studio Liverpool

MŰFAJ
arcade versenyjáték

MULTI
van

GRAFIKA: **90%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Elképesztő látvány, hihetetlen sebesség, rengeteg megnyitható gép, változatos játékmódok.

KONTRA
A kelleténél kicsit többet tölt, ami a pályákat látva ugyan érthető, de azért még így is kicsit zavaró a dolog.

90%

Őrült száguldás, elképesztő látvány, izzasztó versenyek. Ezt nyújtja a Wipeout 2048.

maximálisan teljesített pályák esetén pedig akár hetekre is képes lekötni a játékosokat. És akkor az online rangadókról még nem is beszéltünk, ráadásul a Wipeout az első olyan játék, ahol működik a crossplatform, így akár a Wipeout HD-vel rendelkező PS3-as cimboráinkkal is megküzdhetünk. A látvány lehengerlő, a sebességérzet elképesztő, a beszerzés pedig erősen javallott minden Vita tulajdonosnak.

Everybody's Golf

[IRTA BATE] **Van, mikor nem a leghangzatosabb címek nyújtják a legtöbb szórakozást. Az Everybody's Golf nem tör hatalmas babérokra, csupán hosszú, és alapjában véve tartalmas játékélményt kínál. Mindenkinek.**

Habár elsőre nem tűnhet túlságosan izgalmasnak a gondolat, hogy kipróbáljunk egy golfjátékot, a helyzet az, hogy néha érdemes felülemelkedni a prekoncepciókon, ugyanis így érhetik az embert a legkellemesebb meglepetések. Így van ez az Everybody's Golf esetében is, ahol legyőzvén a sport iránti ellenszenvünket, arra kellett rájönnünk, hogy egy ilyen elsőre gyerekesnek (sőt, még rosszabb, lányosnak) tűnő programmal is kiválóan lehet szórakozni.

A játékban természetesen az lesz a feladatunk, hogy a kis fehér labdákat a lehető legprecízebb, és a lehető legkevesebb számú ütéssel a pálya másik végében található lyukba helyezzük. Terepekből egészen elképesztő

mennyiség jutott a játékba, és 9- illetve 18-lyukú területeken tesztelhetjük a tudásunkat, kezdetben két választható karakterrel, de ahogy haladunk előre, az elért pontjaink segítségével egyre több dolgot nyithatunk meg, többek között akár új avatarokat is, akik mind-mind eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek.

A játék már az első perctől képes sikerélményt garantálni, az irányítás egyszerű (öt profilból választhatjuk ki a számunkra megfelelőt), azonban ez korántsem jelenti azt, hogy a program könnyű lenne. Ahogy távolodunk a kezdő szinttől, úgy „keményedik" a játékmenet, de ezzel együtt mi is fejlődünk, kiismerjük az ütőket, a labdákat, a környezeti tényezőket és a szelet, így egyre magabiztosabban irányítjuk a karakterünket. Minden egyes ütésünkkel egyre több pontot gyűjtünk be, amelyekből aztán hihetetlen mennyiségű cuccot vásárolhatunk a választott figuránknak. Az így szerzett extrák aztán nem csak a külsőségekben, de az eredmények tekintetében is változtatják a karakterünket, hiszen az új kiegészítők képesek pozitív irányba billenteni az egyes képességeket. Ha pedig már elég profi golfosnak érezzük magunkat, akkor vár

ADATOK

KIADÓ
Sony CE

FEJLESZTŐ
Clap Hanz

MŰFAJ
sportjáték

MULTI
van

GRAFIKA: **80%**
HANG: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Elképesztő mennyiségű tartalom van benne, egymás ellen játszani pedig igazi élmény.

KONTRA
Helyenként túl cuki, és kicsit a hangok is idegesítőek.

80%

ránk az online világ, illetve akár ad-hoc hálózaton is összemérhetjük a képességeinket, a játékot szintén birtokló Vitás barátainkkal.

Elsőre talán túlságosan is cuki az Everybody's Golf, de ha adunk neki egy esélyt, akkor lehetőségünk lesz felfedezni a benne rejlő töménytelen tartalmat, amiben aztán akár hetekre elveszhetünk.

Virtua Tennis 4 World Tour

[ÍRTA BATE] **Ha szereted a sportjátékokat, de a golf (vagy a foci) nem a te műfajod, akkor sem kell elkeseredned, ugyanis már Vitán is elérhető a maga nemében zseniális Virtua Tennis 4!**

A SEGA nem nagyon szórakozott, mikor a Virtua Tennis 4 Vitás verziójáról volt szó, hiszen fogták a tavaly nagykonzolokra megjelent változatot, és nemes egyszerűséggel portolták a PlayStation legújabb kézikütyüjére, méghozzá úgy, hogy nem voltak restek még (ugyan kissé használhatatlan) extrákkal is felturbózni a Vitás változatot. A World Tour alcímmel ellátott Virtua Tennisben lehetőségünk van karriert indítani, arcade módban játszani, edzéseken részt venni, és természetesen adott az online megmérettetés lehetősége is.

A csúcs természetesen a World Tour néven futó karriermód, melynek keretében négy éven keresztül irányíthatjuk a teniszezőnket, bejárva vele a világot, egyre nagyobb hírnévre, és egyre rangosabb kupákra szert téve. Ennek a játékmódnak a legnagyobb erénye, hogy nem szimpla meccseket játszunk egymásutánban, hanem egy speciális rendszerben kell előrehaladni, ahol nem csak mérkőzéseken vehetünk részt, de edzéseken, a játékos népszerűségét növelő eseményeken, vagy akár páros játékokon is. Az így kapott változatosságot pedig tovább fokozza, hogy a játékosunk nem mozoghat kedvére, minden egyes megmozdulás előtt lépéslapokat kell kijátszani, és csak akkor juthat el egy adott eseményre, ha megfelelő számú lépést biztosító lap van a birtokában. Ez a megoldás nem csak érdekessé teszi a karrier módot, de az újrajátszást is ösztönzi, hiszen egy új karakterrel egészen más utat járhatunk be, mint az előzővel.

Persze a jól kidolgozott rendszer ellenére még mindig a teniszen van a hangsúly, az pedig – akárcsak a nagytestvérben – kiválóan működik. A karakterünket egyedi irányba fejleszthetjük, speciális ütéseket hozhatunk össze neki, és idővel egészen fantasztikus meccseket játszhatunk le vele. És a program nem csak a játékélmény, de a látvány tekintetében is lenyűgöző, ugyanis a Virtua Tennis 4 a Vita jelenlegi kínálatának az egyik legszebb darabja, gyönyörű grafikával és animációval – már csak ezért is érdemes kipróbálni.

ADATOK

KIADÓ
SEGA

FEJLESZTŐ
SEGA-AM3

MŰFAJ
sportjáték

MULTI
van

GRAFIKA: **95%**
HANG: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Szuper karrier mód és elképesztő látványvilág.

KONTRA
A Vita exkluzív tartalmaknak nem sok értelme van.

92%

Army Corps of Hell

[ÍRTA BATE] **A Vita legbetegebb nyitócíme démonokkal, goblinokkal és hörgős metállal aláfestett pokoli kalanddal várja a játékosokat.**

Az Army Corps of Hell alapvetően egy akciójáték, amelyben egy méretes démont testesítünk meg, akinek leghőbb vágya, hogy visszaszerezze a birodalmát. Na persze nem holmi harcos démonok vagyunk, hanem igazi urak, így a piszkos munkát nem magunk végezzük el, hanem hűséges követőink, a goblinok, akik parancsszavunkra megtámadnak mindenkit, aki csak az utunkba kerül. Játékmenet szempontjából ez úgy néz ki, hogy kezdésnek harminc harcos goblinnal nekivágunk az arénaszerű pályáknak, ahol aztán megjelennek a rondábbnál rondább ellenfelek, a jobb ravasszal a csatlósainkat nekik ugraszthatjuk, néhány gomb megnyomásával pedig alkalmanként extra közös támadást vihetünk be, ami komoly vérfürdőt eredményez. Kezdetben csak sima karddal rendelkező goblinjaink vannak, de aztán verbuválhatunk lándzsás és mágikus katonákat is, arról nem is beszélve, hogy a pályák folyamatos legyűrésével egyre több izgága alattvalót gyűjthetünk magunk köré, sőt, a harcok közben szerzett javak segítségével (és némi alkímiát követően) idővel egyre táposabb kiegészítőkkel ruházhatjuk fel a seregünket.

A méretes sereg látványa impresszív, de az Army Corps még félig sem használja ki a Vita erőforrásait.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
Square Enix

MŰFAJ
akciójáték

MULTI
nincs

GRAFIKA: **65%**
HANG: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Az alapötlet és az első egy óra kifejezetten szórakoztató...

KONTRA
...aztán kiderül, hogy a játékban szinte végig ugyanazt kell csinálni, ráadásul egy idő után a metál az agyadra megy.

60%

Mindez az első egy órában még kifejezetten szórakoztató tud lenni, azonban a sereg felduzzasztása, az első fegyvergyártás és a különböző típusú goblinok megszerzése után gyorsan kiderül, hogy a játék nem is kínál ennél többet, és negyven pályán keresztül nem vár tőlünk mást, csak azt, hogy meneteljünk előre, és irtsuk az elénk kerülő szörnyeket. Többnyire kisebbeket, aztán helyenként persze felbukkannak a méretes, némi taktikát igénylő hatalmas bossok is.

Teszi mindezt a Vita képességeit ki nem használó látvány, és olyan hörgős metál kíséretében, ami egy ideig ugyan jópofa, ám egy adott ponton túl már halál idegesítő. Habár a kis lények fejlesztése, az újabb és újabb eredmények ösztönzik az előrehaladást, azonban mindezek ellenére az Army Corps of Hell egy kegyetlenül monoton játék, ami képtelen volt rendesen kiaknázni az amúgy egészen eredeti alapötletet. Igazából csakis mazochistáknak és metálrajongóknak ajánlható nyugodt szívvel...

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő **JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK**

F.3.A.R. A félelemnek lőttek, de ami maradt, az sem kutya

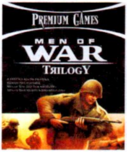
ÉRTÉKELÉS **82%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Warner Brothers** FEJLESZTŐ **Day 1 Studios**

A tavaly nyári játékkínálat egyik neves szereplője volt a F.3.A.R. című játék, amely a kezdetben komoly horrorelemekkel tűzdelt F.E.A.R.-sorozat harmadik, kevésbé ijesztő, de annál akciódúsabb része lett. Több mint fél évvel a megjelenést követően a program ára becsúszott az 5000 forintos kategória alá, így most bátran ajánljuk azok figyelmébe, akik annak idején lemaradtak róla. Fontos azonban leszögezni, hogy ez a F.E.A.R. már tényleg nem az, ami egykoron volt, a félelem szinte teljesen elhagyta a játékot, és átadta a helyét a folyamatos akciónak, így aki egy korrektül kivitelezett FPS-t szeretne a magáénak tudni, az nem lőhet mellé ezzel a játékkal. Két különböző képességekkel felvértezett főhős (tehát legalább 2 végigjátszás), kooperatív mód egy cimborával karöltve, továbbá egyedi multi, ahol egészen különleges játékmódokban kell helytállni. Ha pedig ez még nem lenne elég, akkor kellő kihívás és egy korrekt fejlődési rendszer is várja a játékosokat. Egy próbát mindenképp megér.

Négyen a zombik ellen... LEFT 4 DEAD 2

ÉRTÉKELÉS **90%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **Valve**

A Left 4 Dead 2 nem egy mai csirke, hiszen 2009 végén került a boltokba, azonban hiába telt el azóta több, mint két év, még mindig van neki hely a Top 5 rovatunkban. Azt, hogy minőségi játékról beszélünk, mi sem bizonyítja jobban, hogy még ennyi idő után is tartja az árát, azaz más címekkel ellentétben még mindig nem egy-két ezer forintot kell leszurkolni érte, hanem közel ötöt. Ennyit viszont még mindig ér ez a játék, hiszen az elmúlt évek egyik legnépszerűbb témáját (zombik) ötvözi a legnépszerűbb játékműfajjal (FPS), ráadásul szinte tökéletesen, négyfős kooperatív játékmenetre kihegyezve. A második részben 23 pálya, 20 új fegyver, négy új karakter és jó pár teljesen új zombi várja, hogy egy négyfős online party „letesztelje" őket. A grafika talán már kissé kopottasnak tűnik így 2012-ben, de a zene, a hangulat és a játékélmény még mindig ütős, így ha nincs meg ez a program, és valami vérpezsdítőre vágysz, akkor kár lenne kihagynod.



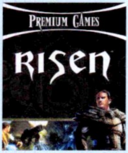
MEN OF WAR TRILOGY A hardcore stratégák álma

ÉRTÉKELÉS **--** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **1C Company** FEJLESZTŐ **Best Way, Digitalmindsoft**

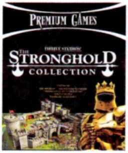
Szoktunk néha panaszkodni, hogy egyre kevesebb az igazán jó stratégia, és egyre kevesebb az olyan játék, amely valódi kihívás elé állítja a felhasználókat. Ha te is szoktál ezen morgolódni, sőt, egyszerre szeretnéd viszontlátni ezt a két tényezőt, akkor a Men of War Trilogyt neked találták ki. A dobozban összesen három játék, a Men of War, a Men of War: Red Tide és a Men of War: Assault Squad várja az elszánt parancsnokokat. Német, szovjet és szövetséges hadjáratok, 5 különböző nemzet irányítható csapatai, ráadásul az Assault Squadban akár már kooperatív skirmish módban is lemérhető a stratégiai tudás. Ez utóbbira pedig mind a három játékban szükség lesz, ugyanis a Men of War egyik része sem viccel, tényleg oda kell tennie magát a játékosnak, ha szeretne eredményesen végigvinni a küldetéseket. Mindez most 5000 forintért vihető haza, és ha szeretnél több hétnyi elfoglaltságot, akkor ezt a kollekciót kár lenne a boltban hagynod.

A Gothic után szabadon RISEN

ÉRTÉKELÉS **86%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Deep Silver** FEJLESZTŐ **Piranha Bytes**



Lapunk hasábjain, a bemutató rovatban már találkozhattatok a Risen második részével, ami kalózos miliőbe kalauzolja majd a játékosokat, a Top 5 rovat keretében pedig megemlékezünk a 2009-ben megjelent első részről, amely jelenleg 4990 forintos áron szerezhető be a játékokra (is) szakosodott boltokban. A fejlesztő esetünkben a német Piranha Bytes, akiknek a nagynevű Gothic sorozatot is köszönhettük, a Risen pedig műfaját tekintve egy akció-szerepjáték, melynek keretében egy nagyjából harminc-negyven órás kaland várja a lelkes játékosokat. A főhős természetesen ezúttal is világmegváltó eseményekbe keveredik, és számtalan változatos küldetés segítségével juthatunk el a végkifejlethez. A sztori ugyan nem egetrengető, sőt, mondhatni teljesen snassz, de a mellé társuló játékélmény okán a Risen bőven megéri a pénzét. Szóval, ha vágyod az akciót és az RPG-elemeket, akkor tovább ne keress!



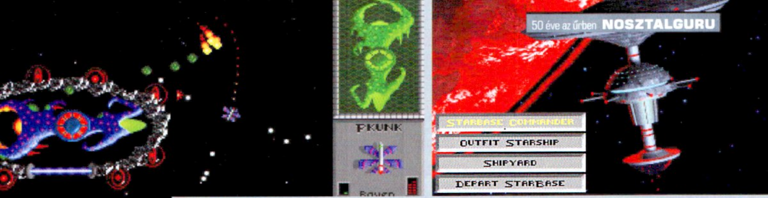
STRONGHOLD COLLECTION Kollekció várépítőknek

ÉRTÉKELÉS **--** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **2K Games** FEJLESZTŐ **Firefly Studios**

Éppen négy hónapja, hogy stratégia-szakértőnk, Tika darabjaira szedte az egykoron legendás Stronghold-széria harmadik részét (50%-ra értékeltük a programot), és most nem is ezt a kevésbé jól sikerült játékot szeretnénk a figyelmetekbe ajánlani, hanem a Stronghold Collectiont, amely a várépítős stratégia sokkal inkább vállalható részeit gyűjtötte egy dobozba. A 4990 forintért kapható csomagban helyet kapott a Stronghold, a Stronghold Crusader, a Stronghold Crusader Extreme, a Stronghold 2 és a Stronghold Legends is, így most mindenki egyszerre juthat hozzá az összes korábbi részhez, illetve azok is megismerkedhetnek a szériával, akik mostanáig még nem hallottak erről az alapjaiban véve igen kellemes stratégiáról. Építés, védművek, ostromlók, kemény küzdelmek, kihívás dögivel, mindez most öt játék képében, így biztos, hogy megtalálod az épp kedvedre való megoldást – már persze akkor, ha legalább egy kicsit is vonzódsz a stratégia műfajához.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Darksiders (3490 Ft), WRC FIA World Rally Championship 2 (3490 Ft), Company of Heroes Anthology (5990 Ft), Titan Quest Gold Edition (3490 Ft), Battlefield: BC2 (4990 Ft)



50 éve az űrben

[ÍRTA STÖKI] **A Mass Effect 3 az év egyik legjobban várt játéka volt, ami az előzmények ismeretében nem csoda. Azt viszont kevesen tudják, hogy a játék szellemi elődje a már húszéves Star Control II – amit pedig különösebb erőlködés nélkül vissza lehet eredeztetni akár a játékipar kezdetéig.**

Éppen pár hete volt az ötvenedik évfordulója annak, hogy az MIT-n elkészült a Spacewar!, amit sokan a legelső videojátéknak tartanak. A Spacewar! adta ugyanis az ötletet az első, kereskedelmi forgalomba került játéktermi géphez, a Computer Space-hez – akárcsak a Spacewar!-ban, ebben is űrhajók vívtak egyszerű csatákat. A Computer Space fejlettebb verziója volt aztán az Asteroids, ami már talán a magyar játékosoknak is ismerős.

A HATÁR A CSILLAGOS ÉG

A hetvenes években egy bizonyos Paul Reiche III nevű fiatalemberre nagy hatással volt a Computer Space, így ehhez az alaphoz nyúlt vissza, amikor a nyolcvanas években szerencsét próbált a játékiparban. Miután Reiche készített néhány egyszerűbb játékot – ezek közül az Archon lehet a legemlékezetesebb – hű kobzosával, Fred Forddal 1989-ben elkezdett dolgozni egy olyan programon, ami űrcsatákra épült. Az elképzelés az volt, hogy – akárcsak a Computer Space-ben (vagy a Spacewar!-ban) – egymás ellen lehet majd küzdeni az űrben, de igen változatos képességű űrhajókkal (szám szerint tizennéggyel), és persze a kor grafikai színvonalán. A játék Star Control néven jelent meg, és elég sikeres volt ahhoz, hogy a kiadó Accolade berendelje a második részt.

ADATOK

KIADÓ
Accolade

FEJLESZTŐ
Toys for Bob

KIADÁS ÉVE
1992. november

PLATFORM
3DO, DOS, Linux, Macintosh, Windows

AZ ELSŐ SANDBOX JÁTÉK?

És az Ádámtól-Évától induló történet itt vesz nagy fordulatot. Reiche és Ford ugyanis nem akart olyan folytatást készíteni, ami csak apróságokban múlja felül az elődöt. A csatákat kicsit háttérbe szorították, és kidolgoztak egy részletes univerzumot és cselekményszálat, amit a játékosnak végig kellett vinnie – persze néhány csata is része volt a történetnek. Ennek tetejébe a játékos szabad kezet kapott a hatalmas univerzumban, több száz felfedeznivaló bolygóval és egy fejleszthető hajóval. Nevezik a Star Control II-t kalandjátéknak és szerepjátéknak is, de valójában egy több műfajból építkező program, az első igazán kiforrott sandbox játékok egyike. Ma is elképesztő, hogy mennyi tartalom, mekkora játéktér került bele, és hogy milyen hosszú időre lekötötte a játékost, ahogy egyik naprendszerből a másikba furikázott, miközben megpróbált szövetségeseket gyűjteni a gonosz Ur-Quanok ellen.

Egy legendás játék a '90-es évek elejéről, olyan összetett játékmenettel, amiből még a Mass Effect is bőven merített.

AKADÁLY, MAJD SIKER

Nem sok híja volt, hogy a játék nem jelenhetett meg (az Accolade egy ponton megvonta a pénzt, így Reiche és Ford kénytelen volt saját erőből finanszírozni a fejlesztés utolsó hónapjait), de amikor 1992 végén végre kijött, levette a kritikusokat a lábukról. A ritka összetett játékmenet hűséges rajongótábort szedett össze – annyira, hogy amikor a játék megjelenésének tizedik évfordulóján a fejlesztők közzétették a program forráskódját, sufnituning-mozgalom indult egy remake készítésére. A Ur-Quan Masters nevű projekt sikeresen be is fejeződött, a 3DO verzió csodás hangjaival készült el a régi hangulatot megidéző remake – ha valaki kipróbálná a játékot, mindenképpen a Ur-Quan Masterst keresse, ingyen letölthető a netről.

AZ IHLETADÓ

És hogy visszakanyarodjunk a Mass Effecthez: a széria le sem tagadhatná, hogy sokat merített a Star Control II-től. A szabadon felfedezhető galaxis sok bolygóval, a nyersanyagok bányászata, a diplomáciai küldetések mind a nagy elődöt idézik. A Mass Effect 3 esetében pedig még erősebb lehet a déja vu: a játékban sorra kell majd meggyőzni az értelmes fajokat, hogy csatlakozzanak a Reaperek elleni harcunkhoz – ez pedig nagyon emlékeztet arra, amikor a Star Control II-ben próbáltunk szövetségeseket találni a Ur-Quanokkal szemben.

A játék grafikája ma már viccesnek hat, de a mögötte lévő tartalom még mindig dicséretes.

Az idegen civilizációk összeverbuválása idén a Mass Effect 3-ban is visszaköszön.

A TÖMEG EREJE

Az elmúlt hetek egyik legérdekesebb sztorija volt, ahogy Tim Schafer új kalandjátékba vágott. Attól ugyan egyelőre nem kell tartani, hogy kalandjáték-reneszánsz következik, de a tündérmesébe illő történetnek sok tanulsága van mind a játékosoknak, mind a fejlesztőknek, mind a kiadóknak.

A kalandjáték a nyolcvanas évek második felétől bő tíz éven át a legdivatosabb és legsikeresebb műfajnak számított. A Sierránál ebben az időszakban egymást érték a Larryk, Space Questek és King's Questek, a Lucasartsnál (született Lucasfilm Games) olyan klasszikusok jelentek meg, mint a Maniac Mansion, a Monkey Island játékok és a Day of the Tentacle, a Revolution ekkor adta ki a Broken Swordot és a Beneath a Steel Skyt, és még lehetne tovább sorolni a példákat. Aztán a kilencvenes évek második felében a kalandjátékok iránti érdeklődés alábbhagyott, kiszorították az olyan akciódúsabb műfajok, mint az FPS és a real-time stratégia, diablósabb, tombraideresebb világ következett. Az utolsó Larry már nagyot bukott, az olyan remek új címeknek, mint a Neverhood vagy a Toonstruck, már esélyük sem volt, és a kiadók lassan letettek a zsánerről.

Ennek a folyamatnak az egyik nagy vesztese volt Tim Schafer, akinek zsenialitását az első két Monkey Island, a már említett Day of the Tentacle és a Full Throttle bizonyította. Schafer utolsó nagy kalandjátéka a Grim Fandango volt 1998-ban, ami a kasszáknál csúnyán leszerepelt, ezért a Lucasartsnál nem is engedték meg neki, hogy elkészítse a Full Throttle folytatását. Schafer ezután inkább saját céget gründolt, a Double Fine Productionst, és megpróbálta ilyen felállásban megvalósítani őrült ötleteit. De saját pénzből tiszta kalandjátékot már ő sem próbált megkockáztatni: előbb a platformjátékok felé húzott, majd a real-time stratégiák felé, de sem a zseniális Psychonauts, sem az igen ötletes Brütal Legend nem kapta meg azt az elismerést, amit érdemelt volna. A Double Fine ezután ráállt az olcsóbb XBLA-játékokra (Costume Quest, Stacking), és hogy pénzt is keressen, be kellett vállalnia egy olyan kényszerprojektet, mint a Szezám utca főhőseivel készült Once Upon A Monster. Úgy tűnt, hogy Schafer letett a kalandjáték-fejlesztésről, elhíresült idevágó idézete így szól: „A kalandjáték olyan műfaj, ami ma már csak az emlékekben, az álmokban és Németországban létezik."

Ez a defetizmus azonban csak átmeneti volt: Schafer 2010 végén bejelentette, hogy újra összeállt régi mentorával és kollégájával, Ron Gilberttel, és titkos projekten dolgoznak. Hogy ez a játék mi lesz, azt nem árulta el, de minden bizonnyal van valami köze Schafer februári akciójához: a fejlesztőisten ugyanis egy vérbeli kalandjátékra kért pénzt – a játékosoktól.

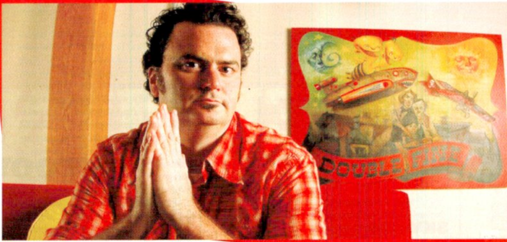
Tim Schafer nem nyugodott bele a kalandjáték műfaj sikertelenségébe, és a rajongók „segítségét" kérte új fejlesztéséhez.

ADJ PÉNZT, JÁTÉKOT MENTESZ!

Persze a játékért a játékos ad pénzt, szóval nem ördögtől való gondolat ez, de Schafer még a játék elkészülte előtt állt neki kalapozni a crowdfunding nevű szponzorációs modellt kihasználva. A crowdfunding lényege, hogy bárki igénybe veheti a közösség segítségét a projektjéhez (ami lehet játék, zene, weboldal, bármi). A júzer feltölti egy crowdfunding-oldalra a projekttervét, és megadja, mennyi pénz kell neki a megvalósításhoz. Az oldal olvasói ezután nekiállnak adományozni. Minden projektre megadott idő van – ha ez letelik, és nem jön össze a projekthez szükséges pénz, akkor a támogatók általában visszakapják a pénzüket. Ha összejön a projekt költségvetése, akkor a projektgazda örülhet, mert megvalósíthatja tervét, a támogatók pedig szintén boldogok lehetnek: hiszen egyrészt létrejön egy termék, amit ők szimpatikusnak találtak, másrészt a támogatásért cserébe általában kapnak valamilyen extrát: szerepelhetnek a stáblistában, kapnak dedikált posztert, vagy hasonló ajándékot. Kicsit úgy kell elképzelni az egészet, mint egy előrendelést, csak persze bizonytalanabb feltételekkel.

Schafer a legnépszerűbb crowdfunding-oldalra, a Kickstarterre tett fel február elején egy felhívást, miszerint szeretne újra kalandjátékot fejleszteni, de ehhez szüksége volna négyszázezer dollárra. Utóbb a fejlesztő elmondta, hogy a Double Fine-ban többen hülyének nézték, és sokan nem gondolták, hogy ennyi pénz a tervre kiszabott 30 nap alatt össze fog jönni. Schafer azért bizakodott, de a rajongói tömeg ereje őt is meglepte: a 400 ezer dollár 8-10 óra alatt összejött, egy napon belül megvolt az egymillió, e sorok írásakor pedig 2,4 milliónál tart a gyűjtés, és még mindig hátravan 8 nap. Ezzel a teljesítménnyel az egyelőre cím nélküli kalandjáték a Kickstarter projektjei közül abszolút rekorder lett. (A gyűjtéssel egyidőben felröppent, hogy a Minecraft alkotója, Notch beszállna pénzzel a Psychonauts 2-be, de ennek a szálnak nincs köze a Kickstarter-projekthez.)

Szóval most már biztos, hogy Tim Schafer új kalandjátékot fog készíteni (állítólag még idén megjelenik, ami azért kicsit gyorsnak tűnik nekem). A támogatók (akiknek a többsége a minimum 15 dollárt adta) megkapják majd a játékot Steam-kód formájában, akik több pénzt adtak, azok pedig mindenféle relikviát, a játék készítéséről forgatott dokumentumfilmet és hasonlókat. Mivel a tervezett pénz hatszorosa gyűlt össze, a játék sem az eredeti elképzeléseknek megfelelően készül majd: mindenekelőtt több platformra is megjelenik, Windows mellett Macre, Linuxra, iOS-re és Androidra is, ráadásul DRM nélkül. A plusz pénzt ezen felül jobb hangokra és zenére, valamint több nyelven történő lokalizációra fordítják majd.



Tim Schafer mert nagyot álmodni, és a Kickstarter segítségével megmutatta, hogy igenis ki lehet kerülni a hatalmas kiadókat.

MESE A FÜGGETLENSÉGRŐL

Egy ilyen szerencsés történet persze nem változtatja meg alapjaiban a játékipart, hiába várnánk ezután kalandjáték-reneszánszt. Viszont néhány fontos tanulsága van az esetnek. Például a 15-20-25 éve még sikeres fejlesztők számára, akik közül sokan nem vészelték át a játékpiac kilencvenes évekbeli átalakulását, és eltűntek a süllyesztőben, vagy kénytelenek voltak bedolgozó fejlesztővé leminősülni és azóta fórumokon hajtogatják, hogy bezzeg az ő idejükben. Schafer megmutatta, hogy a régi nagy nevekre azért még elég sok rajongó emlékszik, lamentálás helyett lehet a játékosokhoz is fordulni.

Persze vannak ismeretlen nevű fejlesztők is, akiknek lehetnek remek játékterveik, de bizonyára nem kapnának pár óra alatt 400 ezer dollárt. Mégis, Schafer példája megmutatta nekik is, hogy a crowdfunding indie terepen működik, és érdemes lehet kipróbálni, akár kisebb tételben is. Amikor játékosok fognak össze, hogy pénzeljenek egy projektet, ott nincs nagy beleszólása a kiadónak a termékbe – a Double Fine új kalandjátékának születése akár tanmese is lehet a függetlenségről. És ezen már a kiadóknak is érdemes elgondolkodniuk: ha a játékosok hajlandóak közvetlenül a fejlesztőket támogatni (és Schafer esete nem egyedi példa, gondoljunk csak a Minecraftre), az azt jelenti, hogy eddig megdönthetetlennek hitt szabályok vannak átalakulóban. Persze ez a lassú forradalom már zajlik egy ideje, és megfigyelhető például a játékterjesztés digitális modelljeinél. Maga Schafer is dicsérte például a Steam kedvező feltételeit, ugyanakkor szidta a Microsoftot az Xbox Live Arcade nem éppen indiebarát kondíciói miatt (mint mondta, ha egy patchet akar feltenni egy XBLA-s játékukhoz, azért 40 ezer dollárt kell fizetnie).

És amiért még érdekes lehet a Kickstarteren összegyűjtött kalandjáték esete: a crowdfunding-oldalak nemrég elkezdtek Magyarországon is gombamód szaporodni, például az indulj.be és a kezdheted.hu címeken ilyen oldalak találhatók. A magyar indie szcéna máris megtalálta magának ezeket: a kezdheted.hu egyik projektje éppen egy kalandjáték. Érdekes lesz látni, hogy mivé fejlődnek majd ezek a kezdeményezések.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

SKYRIM

➲ Csupán egy észrevétel: Sovi gurutárs Skyrimmel kapcsolatos kérdésére azt válaszoltátok, hogy a Dark Brotherhood szentélye Cheydinhalból, az Abandoned House-ból nyílik. Ez így is van... az Oblivionben. Skyrimben már saját telephelyük van (bejött a bolt), egyedi, bejegyzett cégszámmal és hirdetőtáblával a kapun. Ha lenne a játékban telefonkönyv, szerintem abban is féloldalas hirdetést kapnának - kicsit feltűnően nyomják az ipart. Nem nagy gond, én is keverem a játékot Morrowinddel is (örülök, hogy legalább a Mass Effectet, vagy a TDU-t nem keverem be), csak azért írtam, hátha én leszek az első, aki észreveszi, és kapok érte egy kulcstartót, vagy zoknit. ➲ LALLER

Jogos az észrevétel. Sajnos az én fejem se káptalan, plusz a mentségemre még fel tudok sorolni legalább féltucat, olyan közhelyet, mint hogy csak az hibázik, aki dolgozik... stb., de akkor is valljuk be, ezt rendesen benéztem. Biz' isten küldöm is a zoknimat, ha igény tartasz rá (45-ös méret, esetleg hálósipkának is elmegy...).

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

➲ Nemrég megvettem az Assassin's Creed Brotherhoodot, és végigvittem. Megcsináltam Romulus követőinek minden barlangját, kivéve egyet, ami a Terme Di Diocleziano nevű épület mellet található. Ide nem tudok bejutni. Válaszodat előre is köszönöm: ➲ ZOLI

A tennivalók röviden: a Seq6-nál menj el a Terme Di Diocleziano-hoz, kövesd vissza a délkeleti irányba futó vízvezetéket (római stílusú aquadukt – kőpilléreken nyugvó csatorna). A vízvezeték két helyen is sérült, javítsd meg (beszélj a helyszínen az építésszel), és ha helyreállítottad, akkor mehetsz a Terme Di Diocleziano-ba, ahol a vízszint emelkedésével már elérhető a bejárat. Megjegyzés: a vízvezeték-javítás előfeltétele, hogy a környéken lévő Borgia tornyot iktasd ki, de erre majd úgyis figyelmeztet a játék a megfelelő helyen.

FABLE 2

➲ A fent említett játékkal kapcsolatban lenne egy roppant egyszerű kérdésem. Vettem benne egy új házat, és most szeretném beköltöztetni a kis családom, csak az a baj, hogy nem tudom, hogy ezt, hogy kéne. Kérlek, segítsetek. Előre is köszönöm.

Utasítsd az asszonyt, hogy kövessen (expression), menjetek el az új házhoz, amibe szeretnéd beköltöztetni a családot, és a ház előtt/mellett a táblán válaszd a Set as Marital Home lehetőséget.

C&C, FALLOUT 3

➲ 1. Azzal a problémával fordulnék hozzátok, hogy nemrég felraktam a C&C TFD-t (RA2 és Generals), és amikor futtatom a Generals ZH-t, akkor a főmenüben nem a megszokott Shell map (animált háttér) van, hanem csak egy kép. Rengeteg weboldalon olvastam, hogy a 64 Bit-es Win7 tulajdonosoknak is hasonló problémájuk van, és ki is próbáltam minden lehetőséget (minden engedély megadva neki, patchek fent vannak 1.08-ig), de amikor kiválasztom, hogy rendszergazdaként futtassa XP Service Pack 3-ban, azt írja ki, hogy "Insert CD-ROM stb...", pedig a lemez bent van a meghajtóban. Gondolkodtam, hogy kipróbálnám egy crack-elt exe-vel, de még nem próbáltam ki, mert nem hiszem, hogy akkor működne a Multiplayer.
2. A Fallout 3 játék (amit az előfizetés mellé kértem =D) elég gyakran lefagy. Leginkább akkor, ha valahova bemegyek, vagyis tölt, de a fekete képnél befagy, és csak nagyon nehezen lehet kilépni belőle. Patcheket még nem próbáltam felrakni.
3. Ezt inkább az olvasóknak mondanám, hogy nagyon szívesen játszanék valakivel (valakikkel) C&C-al, Minecrafttal, Empires, GTA IV (+episodes) vagy hasonló játékokkal! E-mailben itt érhettek el: *hamstudio@weboldala.net* Előre is köszönöm a segítségeteket, és elnézést, ha kicsit hosszúra eresztettem a levelet. ➲ HAMMOND

1. Ha Vistára állítod a kompatibilitást, akkor is működni fog a ZH, de nem jelentkezik az Insert CD... probléma. A másik illetve többi esetleges hiba javítására, pedig a Dokumentumok\Command & Conquer Generals (Zero Hour) Data\ mappában hozz létre Jegyzettömbbel egy options.ini nevű fájlt, és az alábbiakat másold bele:

```
AntiAliasing = 1
BuildingOcclusion = yes
CampaignDifficulty = 0
DynamicLOD = yes
ExtraAnimations = yes
GameSpyIPAddress = 0.0.0.0
Gamma = 50
HeatEffects = yes
IPAddress = 0.0.0.0
IdealStaticGameLOD = Low
LanguageFilter = false
MaxParticleCount = 5000
MusicVolume = 55
Resolution = 1366 768
Retaliation = yes
SFX3DVolume = 79
SFXVolume = 71
ScrollFactor = 60
SendDelay = no
ShowSoftWaterEdge = yes
ShowTrees = yes
StaticGameLOD = Custom
TextureReduction = 0
UseAlternateMouse = yes
UseCloudMap = yes
UseDoubleClickAttackMove = no
UseLightMap = yes
UseShadowDecals = yes
UseShadowVolumes = yes
VoiceVolume = 70
```

Ha így sem megy, akkor ahol a kompatibilitást állítottad ott a képi hatásokat is tiltsd le, de a fenti a módszerről jók a visszajelzések.
2. Fallout 3-nál a tapaszok létfontosságúak, tehát mielőbb pótold.
3. Közzétettük, és kívánom, hogy ne csak spamek, de olvasóink tömeges barátkozási hulláma tömje tele a postaládádat...

BATMAN ARKHAM CITY

➲ Segítséget szeretnék kérni a Batman Arkham City játékban (Xbox360-on), ugyanis nem tudom, hogy mit kell csinálni a Zsasz Cold Call Killer résznél 58%-nál. Válaszotokat előre is köszönöm. Üdv: ➲ Z.BENI

Ebben a mellékküldetésben Viktor Zsasz egy morbid kis játékra invitálja Batmant, aminek a lényege, hogy a város különböző pontjain egy-egy nyilvános telefon kezd el csörögni, és ha a megadott időn belül nem vesszük fel, akkor Zsasz elkezdi kinyírni a túszait. A soron következő telefont mindig kijelzi a képernyő tetején a kis indikátorunk (az iránytűn egy kék telefon-ikon), és lehetőleg detektív módban vágtassunk oda viharsebesen (detektív módban jól észrevehető a nyilvános készülék és a csörgés is). Mialatt az elmebeteg Viktorral társalgunk a megállóknál, Batman megpróbálja bemérni a hívás helyét, és ha majd ez sikerül, akkor mehetünk egyenesen Zsasz rejtekhelyére. Belopakodunk, elkapjuk, és küldetés vége. Apró megjegyzés, a telefonoknál nem kell törődni az ellenségekkel, kapjuk fel a kagylót, zavarjuk le a beszélgetést, majd a közelben újra megszólal egy készülék, amivel indíthatjuk a következő még keményebb futamot. Ja, és két pont között a legrövidebb út az egyenes, tehát repülni kell, mert a távolságok nőnek, az idő pedig csökken, minden egyes etapnál.

A Batman Arkham City-vel kapcsolatban lenne kérdésem. Igazából csak annyit szeretnék tudni, hogy honnan lehet DLC-ket letölteni hozzá, mint pl. Robin, Nightwing, mert meg tudtam szerezni az

összes kérdést nagy nehezen. Ja, és azt is elmondanátok nekem, hogyan lehet telepíteni a DLC-ket? Ezer köszönettel, ➲ BUKSZA

A Marketplace-n - http://tinyurl.com/8xu8q5f - tudod megvásárolni az említett DLC-ket, aztán a gépeden keress (Start menü - Keresés) egy olyat, hogy Games for Windows Marketplace kliens, és abban a Download fülnél tudod letölteni és telepíteni.

WITCHER 2

➲ A The Witcher 2-vel kapcsolatban szeretnék segítséget kérni. A második felvonásban vagyok Iorveth útján, és a Hol van Triss (2. rész) feladatban akadtam el. Átjutottam a Köd túloldalára, és úgy döntöttem, hogy átlopózom a táboron. A kapu közelében lévő sátrakig el is jutottam, de ott van egy szakács, aki akármerre megyek, mindig észrevesz, és riasztja a többieket. Itt most mit kellene tennem, merre kellene mennem? A segítséget előre is köszönöm: ➲ SMETY

A nagyját már megcsináltad, a megoldás pedig tulajdonképpen kézenfekvő, azaz varázsolj a szakácsra egy AXII jelet (ez az ellenfelet rábírja, hogy a mi oldalunkon harcoljon, vagy mint most, szép csendben kussoljon). A lényeg, hogy elég gyorsan kell csinálni, nehogy kiáltani tudjon. A szakács után, pedig már csak arra kell figyelned, hogy mihelyst megközelíted a kaput érkezni fog egy őrjárat, tehát amíg elvonulnak, menj vissza a sátrak közé.

THE DARKNESS 2

➲ A The Darkness 2-vel lenne gondom, azon a pályán, ahol a cirkuszban vagyunk, és már szerintem a végénél járok. A darkling, az a kis izé, amelyik segít nekünk, beszáll egy tartálykocsiba, és ki kell nyitni neki a garázsajtót. Na most, van egy piros gomb, amivel már találkoztunk a játék során és kinyitná a garázst, és nem tudom, hogy ez bug, vagy csak én vagyok béna, de nekem az istenért sem nyílik ki. Nem ír semmit, hogy nyomjam meg, és amit meg kéne nyomni, arra sem reagál. Szóval ez miért van? Amúgy már újratelepítettem egyszer, sőt még a restart to chekpoint-ot is próbáltam. Válaszotokat előre is köszi!

A teherautó (szemből nézve) jobb oldalán egy EXIT feliratú átjárónál, jobbra egy a szokásos megragad-széttör módszerrel kinyitható színes ajtót találsz, és e mögött van a garázskapu kapcsolótáblája. Itt egy piros, villogó kapcsoló reprezentálja a nyitást, amit le kell nyomni, de ide nem hinném, hogy kapcsolódik bármilyen ismert bug, legalábbis én nem találtam hasonló hivatkozást. Az fontos, hogy először a secure ..., tehát a terület biztosítása feladat ki legyen pipálva, de a segítőnk azt hiszem, e nélkül be se szállna a kocsiba. A http://tinyurl.com/848gg62 videón 18 percnél van az ominózus jelenet, és így kellene működnie, tehát nézd végig, és próbáld meg kitalálni, hogy mi hiányozhat.

STEAM

➲ A minap teljesen ellopták a Steam felhasználómat. De úgy, hogy még a gmail-címem jelszavát is megváltoztatták. Tudtok valahogyan segíteni?

Tudnod kell, hogy a Steam egy zárt felület, tehát mindenféle problémát csak és kizárólag a saját support tud megoldani, ráadásul a supporttal is közvetlenül csak a "sértett" tudja felvenni a kapcsolatot. Egy fontos dolgot azonban meg kell, hogy jegyezzek, tehát ez az ellopták az accountom dolog, tekintve, hogy a levelezésed is oda, szinte biztos, hogy felhasználói hanyagságból következett be. Feltehetően nyilvános gépről (iskolából, stb.) jelentkeztél be, vagy kölcsönadtad valakinek az accountodat, ami mindkét esetben nagy őrültség, és nem is szívesen minősíteném (emellett persze sajnállak is), de ugyanakkor azért a gyanúsítottak köre valamennyire leszűkíthető. Beszéljünk az esélyekről. Rendelkezel bármelyik játék dobozos példányával, vagy a számlával? Ha nem, akkor innen már nincs miről beszélni – nincs e-mail cím, se semmilyen dokumentum a kezedben, tehát kezdheted magad kinyomozni a tettest. Ha van számlád vagy dobozos példányod, akkor a http://tinyurl.com/72afask oldalon látható videó alapján járj el (magyar nyelvű, levelezési mintával, stb.), bár ez esetben tüntesd fel, hogy a régi e-mail címed nem működik... Így legalább lesz egy kis sanszod.

GTA VICE CITY

➲ A minap felraktam a Vice City-t, mert már olyan rég játszottam vele, és hát akadt némi problémám. Konkrétan, hogy a felbontást egész egyszerűen nem engedi feljebb húzni, 640×480 a max, s bár nincs a többi kiszürkítve, ergo engednie kéne, mégsem teszi. Sok helyen olvastam, hogy valami fájlt kell kitörölni az user files-ok közül, de úgy sem engedte, valamint írták, hogy talán túl jó hozzá a konfigom (AMD Phenom 9550 Quad core, 2GB ram, Geforce 9600 GT 512 MB), de ez sem lehet, mert haverom Radeon 4870-én simán megy. Talán a Win7 lehet az oka, nem tudom, de remélem, tőletek megkapom a választ, amit előre is köszönök! Hű olvasótok: ➲ KRYSZISZ

Nem elég a felbontást kiválasztani, de nyomni kell egy Entert vagy kattintani a kiválasztott felbontáson, mert a felület nem túl logikusan, csak erre reagál (magyarul, ha a csak kiválasztod a felbontást és a Back gombra nyomsz, akkor mindig visszaáll az alapértékre). Ha így sem működik, akkor a Dokumentumok mappában a GTA Vice City User Files könyvtárt keresd meg, és a gta_vc.set fájlt töröld, majd így próbáld.

TEXMOD

➲ Hallottam, hogy a texmoddal át lehet írni egy játék textúráit, le tudnátok írni, hogyan lehet? Nem találtam magyar tutorialt. Előre is köszi.

Ez valóban így van, mármint a texmoddal ki lehet cserélni néhány játék textúráit, de közel sem egy univerzális eszköz, tehát nem minden játéknál fog működik. Itt egy lista, hogy melyik játékokkal kompatibilis -> http://tinyurl.com/89mxok9
Magyar nyelvű tutorial itt -> http://tinyurl.com/7rc5msn
Videó -> http://tinyurl.com/7hrfwvr

STAR WARS OLD REPUBLIC

➲ Azt szeretném kérdezni, hogy a Star Wars The Old Republic-kal lehet-e ingyen játszani, havidíj nélkül. Tudom, hogy WOW-ozni lehet, és érdekelne, hogy ezt is lehet-e. Válaszodat előre is köszönöm! ➲ ZOLI

Az Old Republicnek nincs trial (kipróbálható) verziója a legjobb tudomásom szerint. Tehát nem, nem lehet. Illetve annyiban módosítanám a dolgot, hogy az üzletben megvett Old Rep. mellé jár 30 nap ingyenes játék.

VIDEÓ

➲ Nem tudom, hogy idetartozik-e, de azt szeretném kérdezni, hogy ismertek-e valami olyan programot, ami föl tudja venni azt, ahogy játszom, ÉS még tudok is bele mondani valamit, ha pedig igen, hol tudom letölteni azt? Tudjátok, nagyon sok Minecraftos videó-sorozat kering a YouTube-on, és én sem szeretnék kimaradni közülük. További szép napokat! ➲ PATYA

Alapvetően a Fraps nevű programot szoktuk ajánlani az egyszerűsége okán, no meg mert a végeredményt aztán egyszerűen lehet konvertálni, vágni és szerkeszteni a Windows Movie Maker-rel – utóbbival a hangalámondás is kivitelezhető. Esetleg a Camtasia Studio-t is érdemes kipróbálnod, mert az is egy remek kis videorögzítő. A Fraps a http://www.fraps.com -ról tölthető le, a Movie Maker pedig az ingyenes Windows Live Essentials része.

DRAGONBALL ONLINE

➲ A DB online-nal lenne gondom, amikor regisztrálni akarok minden egyes alkalommal, ha a complete registrationra kattintok, akkor ezt az üzenetet kapom: „Invalid Referrer Specified". Mivel nem nagyon tudok angolul, ezért nem tudom mi a hiba, először a jelszóra gyanakodtam, de már mindenfélét beírtam, és semelyikkel sem fogadta el. Szóval mi ennek az oka? Mit kell máshogy csinálni? Válaszotokat előre is köszi!

Ajánlanám figyelmedbe ezt az oldalt: http://tinyurl.com/84o72sj, amely egy kisebb magyar közösséget tömörít, továbbá ugyanitt a regisztráció pontos menete is illusztrálva van (távol-keleti játékoknál ez sosem egyszerű - http://tinyurl.com/76plbnv

COD 2

➲ A COD2-vel lenne gondom. Akárhányszor felmegyek egy szerverre, pár perc után ledob ezzel a hibával: PUNKBUSTER KICKED RESTRICTION: Disallowed program/Driver(125117). Na most, a Punkbustert frissítettem, a multiplayer beállításoknál bekapcsoltam a Punkbustert, és voltak olyan szám és betű sorok, amiket a játék menüben a 0 megnyomásával kellett beírni, a tűzfalat megnéztem, és nem blokkolja. És még mindig kiírja, ez miért van? Válaszotokat előre is köszi.

A háttérben fut egy a PB által nem engedélyezett segédprogram vagy driver a hibaüzenet szerint. A PB elsősorban a jogosulatlan előnyöket biztosító hack-ek, csalások kiszűrésére koncentrál, de ennek néha áldozatul esnek más segédprogramok is. Tehát ha nem csalsz, akkor én ilyen xfire, hamachi stb. dologra gondolnék első körben... Kezd el egyesével bezárni ezeket, és előbb-utóbb kiderül, hogy melyik a ludas.

Gyorsulhat az internet

A Google szakemberei szerint az internet gyorsulásához nem feltétlenül hardveres frissítések kellenek, elég a TCP optimalizálása. A mérnökök olyan új protokoll-szisztémán dolgoznak, mely amellett, hogy kompatibilis a régi TCP-vel, jelentős sebességnövekedést ér el a hálózatok között. Ígéreteik szerint a mobiloknál gyakori adatcsomag vesztéseket is redukálni fogják. Ambiciózus tervek, annyi szent.

Nyakunkon a DDR4 szabvány

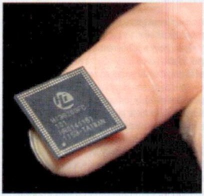
TERMÉK NEVE **DDR4 PROTOTÍPUSOK** GYÁRTÓ **SAMSUNG, HYNIX** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

A GDDR4 szabványt már fél évvel ezelőtt elfogadták, eddig azonban semmit sem láttunk a technológiából. Eddig, ugyanis a Samsung és a Hynix bemutatta az első prototípusokat a San Francisco-i ISSCC-n (International Solid-State Circuits Conference). Bár még messze vagyunk a bolti megjelenéstől, a Hynix modellje már most 2400 megabit/secundumos teljesítménnyel ejti ámulatba a nagyérdeműt, mindezt 1,2 V-os feszültségen – ez önmagában 40%-os megtakarítást jelent úgy, hogy az eddigi leggyorsabb DDR3-asok csupán 1600 MHz-ig szolgálták ki gépeinket. Persze a Samsung megoldásának 2133 megabitje sem elhanyagolható. A DDR4 2013-ban kerül forgalomba, de elemzők szerint elterjedésére 2014-ig kell várunk.

Bivalyerős mobil processzor a Huaweitől

TERMÉK NEVE **K3V2** GYÁRTÓ **HUAWEI** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

Múlt hónapban már bemutattuk a Huawei idei szezonra tervezett ultramobilját, a kétmagos, 6,68 mm vékonyságú Ascend P1 S-t. Úgy látszik, hogy a kínai gyártó nem áll le a többi keleti óriás (például a Samsung) ostromlásával, a Mobile World Congressen ugyanis bemutatta legújabb, K3V2 kódnevű mobil lapkáját. A HiSilicon divízió berkeiben fejlesztett, 40 nm-es gyártástechnológiával készülő SoC rendszer igazi szörnyeteg: négy ARM Cortex-A9 processzormag bújik meg benne, mely magok egyébként is eszelős sebességükről híresek. Teljesítményük 1,2 és 1,5 GHz között mozog. A gyártó szerint mégsem ez a legnagyobb előnye a K3V2-nek, hanem 64 bites memóriavezérlője, melynek köszönhetően jelentős sebességnövekedést értek el a Tegra 3 32 bites megoldásaihoz képest – ez számszerűsítve 49%-os nyers teljesítménynövekedést jelent, s mindezt 30%-kal jobb fogyasztás mellett valósították meg a mérnökök. Utóbbiban segítségükre volt az A.I.PS nevű, intelligens energiamenedzsment. Az eddig roppant impozáns lapka egyedül a grafikus vezérlő mibenlétével kapcsolatban maradt titokzatos. A Huawei állítása szerint egy meg nem nevezett partner segítségével készült, 16 magból áll és valószínűleg támogatja az OpenGL ES 2.0-s API-t. Ez persze csak minimális információ, a többi adatra várnunk kell a chip nyilvános bemutatkozásáig. A gyártó egyébként roppant elégedett az eredménnyel. Nyilvános célja a cégnek, hogy felverekedje magát az okostelefonok birodalmának főcsarnokába. Mi tagadás, ha így halad, sikerülhet is.



Csöndes gyilkos a Sapphire-tól

TERMÉK NEVE **AMD RADEON HD 7750 ULTIMATE** GYÁRTÓ **AMD** MEGJELENÉS **2012 Q2** ÁR **NEM ISMERT**

Ha passzív hűtésű videokártyák kerülnek szóba, általában a – mára haldokló – HTPC-k jutnak eszünkbe, hisz a hűtőbordás megoldások csak alacsony teljesítmény mellett lehetnek hatékonyak annyira, hogy ne hagyják szénné égni a VGA chipeket. Nos, ennek a sztereotípiának mond ellent az AMD új kísérlete, mely bár nem egy kifejezetten erős darab, a legtöbb játékhoz bőven elegendő teljesítményt nyújt. Az új HD 7750 jellegzetessége, hogy nincs rajta ventillátor, csakis egy nagy, szürke borda. Félreértés ne essék, az ULTIMATE széria tagjai mindig is passzívak voltak, de eddig ez a legerősebb bejelentett variáns. A 7750 ULTIMATE GCN architektúrára épül, 512 darab shader-eleme 800 MHz-en teljesít. Ezt egészíti ki a 128 bites, 1 GB-os GDDR5-ös memóriamodul, 1125 MHz-en – ez nagyjából a HD 6770-es teljesítményével teszi egyenértékűvé a VGA-t. A TDP maximum 55 wattos, így egy hatékonyabb hűtőcsöves borda elegendő a hőmérséklet szinten tartásához, noha ettől függetlenül ajánlott lesz szellősebb konfigurációba szerelni a kártyát. Kimenetek terén az 7750 ULTIMATE mindent tud, amit a nagyobb testvérei: HDMI, Display Port, Dual link DVI egyaránt találhatók rajta. A négy bemenetnek hála a DX 11.1-es kártya támogatja az AMD Eyefinity szabványt, így egyszerre akár négy képernyőt is csatlakoztathatunk hozzá. A 7750 ULTIMATE megjelenésére a tavasz folyamán számíthatunk, ára pedig valószínűleg 100 és 150 dollár között mozog majd. Sajnos pontosabb információink egyelőre nincsenek.

A kártya kialakítása félelmetes, ha játszani már nem, ölni még mindig lehet majd vele.

Windows 8

Hónapokat késik az ARM-os Windows 8

TERMÉK NEVE **WINDOWS 8 ARM**
GYÁRTÓ **MICROSOFT** MEGJELENÉS **2013 Q2**
VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Jelenlegi állás szerint ez év végén érkeznek a Windows 8 asztali PC-s változatai, nevezetesen a Standard, a Business és az Enterprise kiadások. Ez viszont nem érinti a sokak által várt ARM-os Windows 8 megjelenését, mely akár öt hónapot is csúszhat. Bár az információkat a Microsoft nem erősítette meg, a Bright Side of News munkatársai állítják, hogy a forrás releváns közegből való. Ez egyben azt is jelentené, hogy a Windowsos tabletek érkezésére várnunk kell 2013 tavaszáig – tovább, mint gondoltuk.

Egykorongos HDD-k a Hitachitól, mely már Western Digital

TERMÉK NEVE **TRAVELSTAR Z7K500** GYÁRTÓ **HITACHI / WESTERN DIGITAL** MEGJELENÉS **2012. MÁRCIUS** ÁR **NEM ISMERT**

A Hitachi forradalmi újdonságokkal jelentkezik a HDD-k piacán. Az új, Travelstar Z7K500 merevlemez család ugyanis csupán egy darab lemezzel dolgozik, ennek az eljárásnak viszont – a vártakkal ellentétben – látszólag nincsenek kompromisszumai. A mindössze egyetlen HDD-koronggal operáló eszközök sebessége ugyanúgy 7200 RPM, azaz nem csorbul a komplexebb merevlemezektől megszokott teljesítmény. Sőt, épp ellenkezőleg: a SATA 6 Gbps-os csatolófelületnek köszönhetően a PCMark Vantage teszteredményei szerint a Travelstar Z7K500-asok 33%-kal gyorsabbak, mint a konkurencia termékei. Az egykorongos technológia legnagyobb előnye kétségtelenül a helytakarékosság. A főleg notebookokba szánt család tagjai a megszokott 9,5 mm helyett csupán 7 mm magasak – igaz, ez nem hátráltatja a beszerelésüket, mert a 2,5-ös helyekre tökéletesen beilleszthetők, hála az előrelátó mérnöki munkának. A Hitachi új műremekei 500 GB-os, 320 GB-os és 250 GB-os formában lesznek elérhetőek (mire ezeket a sorokat olvassátok, elméletileg már kaphatóak), illetve készülnek belőlük SED- és EA-szabványt támogató modellek is. Az árakkal kapcsolatban még nincsenek információk, bár sejthető, hogy az új technológia megkéri az árát. Szép hattyúdala ez a nagy múltú cégnek, ugyanis több mint egy évnyi küzdelem után a Western Digital végül sikeresen bekebelezte a Hitachit, melynek termékei a közeljövőben már WD márkanévvel kerülnek boltokba. Egy perc néma csendet érdemel a gyártó, reméljük, a hagyaték nem vész oda.

HTC-re költöznek a Playstation játékai?

TERMÉK NEVE **TÖBB MODELL** GYÁRTÓ **HTC** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **TERMÉKSPECIFIKUS**

Névtelen források állítják, hogy a HTC lehet az első olyan mobilgyártó, mely ráteszi a mancsát a Sony milliókat érő Playstation licencére. Maga az ötlet nem új, Kaz Hirai alelnök még tavaly jelentette be, hogy a Sony meghirdeti a PlayStation Certification programot, melyen keresztül külsős gyártók is futtathatnak a telefonjaikon Playstation 1-re megjelent játékokat. Hogy ez miért jó a Sonynak, nem teljesen érthető (Ennyire zavarja őket az Xperia Play relatív sikertelensége?), az viszont tény, hogy ha a HTC tényleg megszerzi a licencet, akkor játékra készített Android telefonok egész családja áraszthatja el a piacot a jövőben. Ez pedig jelentős konkurencia lehet a most uralkodó iPhone-oknak.

AMD VGA chip az új Playstationben?

TERMÉK NEVE **NEM ISMERT** GYÁRTÓ **SONY** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** ÁR **NEM ISMERT**

Lassan nem telik el úgy hét, hogy legalább egy nextgen konzolos pletyka ne érkezne. Míg azonban ezek többsége a Microsoft új Xboxával kapcsolatos, addig most a titokzatos PS3 utódról szivárogtak ki információk. A Forbes meg nem nevezett forrásokra hivatkozva közölte le, hogy a PS4 grafikus chipjét az AMD szállítja majd – ugyanaz az AMD, ami a Wii-U-ba és a valószínűleg az új Xboxba is gyárt videovezérlőt. Bár nem tudjuk, mennyire bízhatunk meg a Forbes anonim informátorában, egy biztos: ha ez a hír igaznak bizonyul, az hatalmas érvágás lesz a konkurens nVidiának, hisz a PS3 volt az egyetlen jelengenerációs konzol, amibe chipet terveztek. Az új Playstation érkezése egyébként még távolinak hat.

Térhatást a notebookunkra!

TERMÉK NEVE **3DEESCREEN** GYÁRTÓ **SPATIAL VIEW** MEGJELENÉS **MEGJELENT** ÁR **130 USD**

A 3D-s kijelzők egyre nagyobb népszerűségnek örvendenek, és bár a tévékészülékek még messze vannak a szemüveg nélküli térhatás elterjedésétől (megoldás is alig-alig van egyelőre), a kézikonzolok, mobiltelefonok és notebookok rendre igyekeznek előállni a saját 3D-s technológiájukkal. Most a Spatial View rukkolt elő egy érdekfeszítő koncepcióval, melynek lényege, hogy a sima 2D-s notebookunk kijelzőjéből varázsoljunk autosztereó 3D-t. A találóan csak 3DeeScreennek nevezett termék tulajdonképpen egy képernyőre szerelhető lencse, mely a már bejáratott, a szembe érkező információk elválasztásának metódusa alapján működik. A mágnesesség elvén rögzülő lencse a Dell és a HP több notebookját is támogatja, íme a hivatalos lista: HP-ból a Pavilion DV6 és G6, Dellből a Studio 1558 és 1557, az Inspiron 1564 és N5010, illetve az XPS L502 sorozatok egészíthetők ki ál-3D-vel. Ez persze csak a startlista, a gyártó ígéri a kompatibilitás folyamatos bővítését. A technológia legnagyobb hátránya, hogy csak egy bizonyos szögből működik. Nos, ezt a Spatial View a notebookok webkamerája segítségével hidalja át, mely követi a szemünket, a hivatalos szoftver pedig ennek megfelelően változtatja a térhatás „irányát". A gyártó elsősorban 3D-s BluRay filmekhez ajánlja termékét, melyet a hivatalos weboldalon (www.spatialview.com/product/3deescreen) 130 dollárért (jelen árfolyamon kicsit több mint 28 ezer forintért) lehet megrendelni. Ínyenceknek érdekes lehet, meglátjuk, trenddé válik-e az efféle hamis 3D.

Számítógépház Zelda rajongóknak

Egy amerikai Zelda rajongó, Richard „8-Bit Builder" Clinton olyan casecon házat fabrikált PC-jének, melyben a legendás Nintendo sorozat 16 bites inkarnációja, a The Legend of Zelda: A Link to the Past iránti elkötelezettségét hivatott formába önteni. S mivel a SNES hőskorában a játékszereplők csupa-csupa pixelből álltak, a ház is apró kockákból áll össze, melyek természetesen teljesen modulárisak, hogy bármikor hozzá lehessen férni a gép alkatrészeihez. Hát igen, ezt nevezik tiszta rajongásnak.

MICROSOFT WIRELESS DESKTOP 3000

Habár egy PC esetében általában az a legfontosabb, hogy mi rejlik a gépház belsejében, azért az sem mindegy, hogy milyen eszközöket csatlakoztatunk a számítógépünkhöz, hiszen a legtöbbet az egeret és a billentyűzetet használjuk. Ezeknél a perifériáknál érdemes hosszú távon gondolkodni, és a pár ezer forintos átlagkütyük helyett a megfizethető minőségre koncentrálni.

A Microsoft mindig is élen járt a kiváló hardverek gyártásában, és ez alól a tesztünk tárgya sem kivétel. Ahogy az a névből sejthető, egy vezeték nélküli összeállításról van szó, ahol egy USB-s érzékelő szolgálja ki mind a klaviatúrát, mind az egeret. Habár a csomagban helyet kapott egy driverlemez is, ennek használatára nem volt szükségünk, ugyanis a rádiós vevő csatlakoztatását követően a Win 7 automatikusan felismerte és telepítette mindkét eszközt.

9.0

Eszköz
billentyűzet/egér
Info
microsoft.com/hardware/hu-hu
Ár
kb. 9-10.000 Ft

A billentyűzet kibővített, 105 gombos, klasszikus kiosztással rendelkezik, igaz az ESC és funkcióbillentyűk elsőre kicsit szokatlanok lesznek, főleg azért, mert az utóbbinál hiányzik a megszokott négyes tagolás. Ezen felül helyet kaptak még itt a kényelmet és a hatékonyságot növelő extrák is, a médialejátszás-vezérlő gombok, illetve a testreszabható gyorsbillentyűk. Ami kicsit furcsa, hogy az elemtöltöttséget külön led jelzi, azonban a Caps Lock és Num Lock állapotjelzőit már lespórolták a mérnökök. A klaviatúra

formája visszafogott eleganciát sugároz, kialakítása ergonomikus, használata kényelmes, a gombok halkak, és még a csuklótámasznak is jutott hely, így irodába és otthoni használatra egyaránt tökéletes.

Az egér a billentyűzethez hasonlóan minőségi darab, se nem túl kicsi, se nem túl nagy (70x117 mm), szimmetrikus kialakítású, így megfelelő jobb- és balkezesek számára is. A Blue Track technológiának köszönhetően az egér tényleg szinte minden felületen megállja a helyét (kanapén és szőnyegen is), pontos és gyors, így kielégíti még a játékosok igényeit is. Az ötgombos kialakítás alapvetően megfelelő, az egyetlen negatívum a görgő, amely egyrészt teljesen néma, másrészt fokozatok nélkül, szabadon forog, így a legkisebb érintésre is azonnal reagál – ez a játékoknál azért néha zavaró lehet, használatát szokni kell.

Összességében nézve a Wireless Desktop 3000 egy teljesen korrekt, minőségi összeállítás, apróbb hibákkal, azonban az érte kért nagyjából 9-10.000 Ft-ot simán megéri, hiszen biztos, hogy évekig eszünkbe sem fog jutni, hogy lecseréljük.

KINGSTON SSDNOW V+200 240 GB

SSD-t tesztelni mindig nagy öröm – egyrészt jó, hogy friss Windows kerül a gépre, ráadásul pár hétig megtáltosodik az amúgy sem lassú szerkesztőségi masina. Ezúttal a Kingston V+200-as sorozatának 240 GB-os, SATA 6GB/s csatolós modellje járt nálunk, hogy megmutassa, mi a jövő.

Lassacskán eljutunk oda, hogy az SSD nemcsak a gazdagok játékszere lesz, de minden játékra szánt PC alapkiépítésében is szerephez jut. A 60-90 GB-os egységek már az elérhetőnek mondható, 30 000 forint környéki árakat ostromolják, azonban az előrejelzések szerint még idén felére-kétharmadára csökkennek majd az árak, így érdemes megnézni, mi tud egy a legújabb megoldásokat alkalmazó, méretesebb, ám ára miatt egyelőre felsőkategóriás SSD.

A Kingston V+200 típusjelű sorozatának 240 GB-os egységét tesztelhettük pár hétig. Ez a kapacitás a másfél-két terabájtos merevlemezek korában még mindig szűkösnek tűnhet, de már számtalanszor leírtuk az SSD-kről szóló cikkeinkben, hogy egy ilyen háttértár nem elsősorban a tárolásra szolgál, ez azt szereti, ha használjuk. A csomagban minden megvan, ami a sikeres telepítéshez kell, sőt – a szokásos ellátmány (csavarok, beépítő keret, vezetékek, telepítőlemez) mellé egy olyan tokot is kapunk, aminek segítségével pillanatok alatt az ország legdrágább hordozható merevlemezévé alakíthatjuk az eredetileg belső felhasználásra ajánlott eszközt. Mivel általában az emberek nincsenek oda a rendszer újratelepítéséért, mi is kipróbáltuk, mennyire lehet e nélkül megúszni egy új SSD rendszerbe állítását. A bootolható telepítő-DVD segítségével elméletileg összejöhet a mutatvány, azonban sokat ront a lehetőségeinken, ha nem egy, az SSD kapacitásánál kisebb merevlemezről akarjuk áttükrözni az adatokat. Némi varázslás után az sem lehetetlen, hogy egy nagyobb, esetünkben másfél terabájtos merevlemez 200 gigabájtos partícióját hasz-

9.0

Eszköz
SSD
Info
www.kingston.com
Ár
kb. 82 000 Ft

náljuk fel – a végeredmény ugyan működő gépet ad, de a mérések és az ellenőrzések kimutatták, hogy nem volt teljesen kerek a kísérlet, kénytelen-kelletlen előhúztuk a Windows telepítőlemezét, és megadtuk az SSD-nek, ami jár. A végeredmény azonban megéri azt a negyedórát, ami alatt felkúszik a friss rendszer. A bootoláson 30, a leállításon 8 másodpercet nyerünk, ez 30 és 50 százalékos javulás a SATA-2-es merevlemez eredményeihez képest. A mi szempontunkból fontos játékindítási és pályatöltési idők is nagyban lerövidültek – a Civilization V-ben 25, a Battlefield indításánál 30 százalékkal volt gyorsabb a rendszer. Nem állítom, hogy emiatt megéri a 82 000 forint környékén járó Kingston-SSD, de az biztos, hogy az év második felében érdemes lesz újra megnézni, mennyiért adják az eszközt a boltok.

Ha már nem vágyod a papírt

Digitális PC Guru

2012 februárjában a PC Guru magazin egy egészen új területre merészkedett, egy olyan helyre, ahová a modern kor hívta meg. A digitalizáció mára a mindennapok részévé vált, és a Guru is igyekszik haladni a korral, így mostantól nem csak nyomtatott formában, de digitális kiadásban is hozzá lehet jutni a magazinhoz.

Mielőtt bárki messzemenő következtetéseket vonna le a digitális PC Guru „megszületéséből", igyekszünk leszögezni, hogy ennek a verziónak a megjelenése semmilyen hatással nem lesz a nyomtatott változat életére, a kiadóban fel sem merült, hogy átálljon a csakis bitek formájában megjelenő magazinra, így ezentúl is mindig megtalálhattok majd minket az újságárusoknál, a szokásos DVD-melléklettel. A szerkesztőség és a kiadó egyaránt a print Gurut tekinti zászlóshajónak, de ettől függetlenül nem hagyhatjuk figyelmen kívül a változó idők szavát, a trendeket, és az olvasói visszajelzéseket.

Az egyre nagyobb teljesítménnyel és egyre jobb kijelzővel bíró okostelefonok és tabletek világában sokak számára mindinkább természetessé válik, hogy a magazinokat nem nyomtatott, hanem digitális formában olvassák. Mivel az utóbbi hónapokban számos olyan levél és komment landolt a leveles-ládáinkban, illetve a fórumokon, amelyek a digitális úton is elérhető PC Guru felől érdeklődtek, így vettünk egy nagy levegőt, és úgy döntöttünk, hogy a 2012-es évfolyamunkat már ebben a formában is elérhetővé tesszük.

KEZDŐ LÉPÉSEK

A PC Guru 2012/01-03-as számai első körben a Dimag (www.dimag.hu) rendszerében váltak elérhetővé, és ezen platform segítségével PC-n; továbbá Android és iOS eszközökön egyaránt olvashatóvá válik a magazin. Az egyes lapszámok beszerezhetőek DVD-melléklet nélkül 995 forintért, illetve a 2012/03-as számtól a digitális Guru megvásárolható letölthető DVD-melléklettel is, 1495 forintért, ráadásul mindkét esetben lehetőség van előfizetésre is, igen kedvező árak mellett. Ahhoz, hogy digitális úton is beszerezhesd a magazint, nem kell mást tenned, mint regisztrálni egy fiókot a Dimag rendszerében, majd eldönteni, hogy milyen platformon kívánod olvasni a lapot. PC-re a Dimag oldaláról tölthető le az olvasó szoftver, míg telefonokra és tabletekre a megfelelő rendszer (Android, iOS) saját áruházából szerezhető be az ingyenes applikáció – a DVD-s változat persze csakis PC-n működik. Az egyes lapszámokat minden esetben a Dimag oldalán kell megvásárolni, és a fizetést követően a magazinok azonnal letölthetővé válnak a mobil eszközökre is (előfizetés esetén a friss lapszámok természetesen automatikusan elérhetővé válnak az élesítést követően).

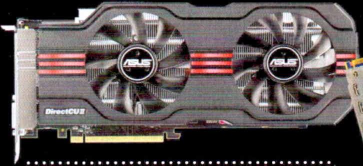
2012 FEBRUÁRJÁTÓL A PC GURU 2012-ES ÉVFOLYAMA MÁR DIGITÁLIS FORMÁBAN IS ELÉRHETŐ AZ OLVASÓK SZÁMÁRA, ÖNÁLLÓAN, VAGY AKÁR LETÖLTHETŐ DVD-MELLÉKLETTEL IS.

MIÉRT IS JÓ A DIGITÁLIS VERZIÓ?

Habár számunkra is az jelenti az egyik legnagyobb élményt, mikor először vehetjük kézbe a nyomtatott magazint, kibonthatjuk, belelapozhatunk és érezhetjük a festékillatot, azért bőven vannak olyan esetek, mikor egy digitális lap sokkal praktikusabb megoldás, mint a print változat. Ha például valaki huzamosabb ideig tartózkodik külföldön, vagy eleve ott is él, de nem szeretne lemondani a kedvencéről, akkor mostantól kényelmesen, csupán pár kattintással hozzájuthat a legfrissebb, vagy akár régebbi 2012-es számokhoz is. Nem szabad megfeledkezni az ár kérdéséről sem, hiszen a digitális lap olcsóbb, mint az újságárusoknál beszerezhető változat, és ez főleg akkor lehet fontos tényező, ha valaki kíváncsi a szerkesztőség cikkeire és véleményére, de nem érdeklődik a teljes játék iránt – ebben az esetben 1000 forinttal olcsóbban juthat hozzá a bemutatókhoz, tesztekhez és egyéb írásainkhoz. Arról nem is beszélve, hogy a digitális verziót nem kell pakolgatni, nem porosodik, nem gyűrődik, és örökre megmarad, letöltött formában bármikor és bárhol elővehetjük.

HOGYAN TOVÁBB?

A 2012/01-03-as számok még csak a sima oldalakat tartalmazzák, de a 04-es számtól igyekszünk extra tartalmakkal (videók, galériák, linkek) is felvértezni a magazint, továbbá arra törekszünk, hogy a digitális változat más rendszerekben (pl. iOS-es Newsstand) is elérhető legyen, ezzel is kielégítve a legszélesebb olvasói igényeket.



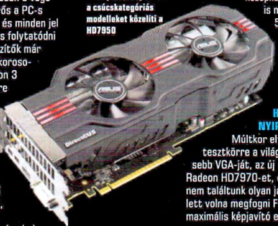
AMD Radeon HD7950 és HD7770

Egyszer fent, egyszer lent

Minden VGA családban találni egy-egy olyan modellt, ami már indulásakor kiváló teljesítményt kínál elérhető áron – nos, a HD 7950 nehezen nevezhető elérhető árúnak, ellenben piszok gyors. Egy felemás családtagot is megvizsgáltunk: a HD7770 alapvetően jó lenne, de az ár mindent elront.

A tavalyi évnek különösen a vége volt hihetetlenül erős a PC-s játékfelhozatalban, és minden jel arra mutat, hogy ez idén is folytatódni fog. Az új játékoknál a készítők már szeretnének kiszakadni a koroso-dó Xbox 360 és PlayStation 3 szűkös korlátai közül, amire az egyetlen esély a PC-n kínálkozik. Itt már nem is olyan elérhetetlen egy olyan konfigurációt összeállítani, ami a konzolosnál sokkal szebb látványt képes kellő sebességgel megmozgatni, ahol új effektek és extrák kényeztetik a játékosokat, és ahol a fejlesztőknek is több lehetőségük van megmutatni, min dolgoztak olyan sokat az elmúlt évben. A játékoknál a videokártya a kulcsfontosságú kompo-nens, amire érdemes költeni, ha tényleg lélegzetelállító látványt szeretnénk. Egy jó videokártya márpedig nem olcsó hardver. Ahogy azonban érkeznek az újabb generációk, a teljesítmény/ár mutató úgy csökken, vagyis egyre olcsóbb videokár-tyák is alkalmassá válnak PC-s játékra, sőt, egyre szebb 3D látványt képesek megmozgatni az olcsó VGA-k is.

Mostani tesztünkben bemutatunk egy olyan videokártyát, ami noha nem a legdrá-gább modell, mégis bármelyik játékot képes akár egyszerre 3 monitoron megmozgatni játszható sebességgel, valamint a legújabb, középkategóriás Radeont is megszereztük, ami 50 ezer forint alatt igyekszik meggyőzni a játékosokat arról, hogy idén a vörösök csapatára érdemes szavazni.



Teljesítmény terén a csúcskategóriás modelleket közelíti a HD7950

HD7950: PRECÍZ NYIRBÁLÁS

Múltkor elvittük néhány tesztkörre a világ jelenlegi legerő-sebb VGA-ját, az új generációs AMD Radeon HD7970-et, és hiába kerestünk, nem találtunk olyan játékot, ami képes lett volna megfogni Full HD-s felbontás, maximális képjavító eljárások és részle-tesség mellett. De ilyen videokártyánál már nem is igazán a Full HD felbontás (1920x1080) a mérvadó, sokkal inkább a háromnmonitoros EyeFinity szuper-kijelző és a 3D-s megjelenítés, ahol ugyancsak kiválóan teljesít a HD7970. A kártya egyetlen hátránya az ára, ami bizony 160 ezer forint körül van – ennyiért vesznek a legtöbben komplett PC-t, videokártyával együtt. Ezzel az AMD is tisztában van, éppen ezért a csúcsmodell megjelenése után bele is fogott a kisebb, olcsóbb modellek gyártásába, amihez a már évek óta bevett szokás szerint a „kishibás" Tahiti GPU-kat vetette be elsőként. A HD7970-ként megbukott, de nem telje-sen rossz GPU-k teljesítenek szolgálatot a Radeon HD7950-es videokártyán, ami cserébe azért, hogy kicsit gyengébb, jelentősen olcsóbb nagytestvérénél.

Nem csak a dobozborítója, az ára is igen vonzó

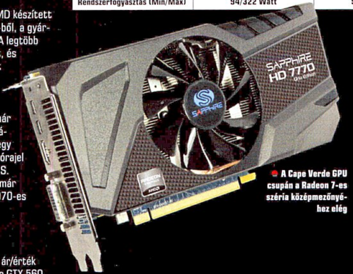
Az AMD újgenerációs grafikus chipjei radikálisan új alapokra épülnek, amit a cég GCN-nek (Graphics Core Next) nevezett el. A SIMD felépítésre az álta-lános célú felhasználás fontossága miatt volt szükség, vagyis az AMD a grafikus felhasználás mellett egyre nagyobb hangsúlyt fektet az egyéb számítási feladatok gyorsítására is (OpenCL, vagy az NVIDIA-nál a CUDA). Természetesen emellett a játékosokról sem feledkeztek meg a készítők, sőt, ha már alapjaiban új architektúrát terveztek, az előző Radeon-chip gyenge pontjait is kiiktat-ták. A másik nagyon fontos újdonság a gyártástechnológia továbbfejlesztése. A 28 nm-es csíkszélesség alacsonyabb

JELLEMZŐK ÉS TESZTEREDMÉNYEK			
TERMÉK	ASUS Radeon HD7950 DCU II TOP	Gyári Radeon HD7950	Sapphire Radeon HD7770 OC 1 GB
Műszaki adatok			
Ár	132 800 Ft	124 800 Ft	42 500 Ft
GPU	Tahiti, 28 nm	Tahiti, 28 nm	Tahiti, 28 nm
Memória	3 GB, GDDR5, 384 bit	3 GB, GDDR5, 384 bit	1 GB, GDDR5, 128 bit
Shader, textúrázó, ROP	1792, 112, 32	1792, 112, 32	640, 40, 16
Órajelek (mag/shader/ memória)	900/900/5000 MHz	800/800/5000 MHz	1150/1150/5000 MHz
Mérési eredmények			
3DMark11 Perf.	P7550 pont	P6661 pont	P3945 pont
Battlefield 3	57,1 fps	50,1 fps	29,7 fps
Unigine Heaven 2.5	1165 pont	1040 pont	601 pont
Dirt 3	135,6 fps	120,6 fps	84,8 fps
Deus Ex	122,2 fps	107,5 fps	59,2 fps
Batman: AC	55 fps	50 fps	32 fps
Rendszerfogyasztás (Min/Max)	94/322 Watt	93/315 Watt	85/266 Watt

fogyasztást, nagyobb tranzisztorszámot, magasabb órajeleket és jobb teljesítményt hoz magával – vagyis csupa olyat, ami nekünk, felhasználóknak előnyös.

A Radeon HD 7950-re került Tahiti GPU-k a 2048 shader processzorból 1792-őt kaptak meg, továbbá a textúrázók száma is csökkent, 128-ról 112-re. A RoP-ok száma szerencsére nem csökkent, ahogy a memória 384 bites kapcsolatán sem spóroltak, csupán az 5,5 GHz-es effektív órajelet mérsékelték 5 GHz-re. A GPU órajele 800 MHz lett, vagyis 125 MHz-es csökkentéssel számolnunk kell itt is. Ami nem változott, az a szolgáltatások listája: továbbra is megkapjuk az EyeFinityt, a PCIe 3.0 csatlakozást és a videotranszkódoló egységet is.

Érdekesség, hogy ugyan az AMD készített referencia modellt a HD7950-ből, a gyártók ezt csak ritkán veszik át. A legtöbb gyártó saját hűtési megoldást, és sok esetben gyárilag tuningolt órajeleket is alkalmaz, ami mindenképpen jó hír. Erre jó példa az ASUS EAH7950 DirectCU II, ami a már jól bevált, hatalmas, kétventilátoros hűtést kapta, továbbá egy komolyabb, 100 MHz-es GPU-órajel emelést is alkalmazott az ASUS. Ennek köszönhetően a kártya már csak alig-alig marad le a HD7970-es csúcsmodelltől.



A Cape Verde GPU csupán a Radeon 7-es széria középmezőnyéhez elég

HD7770: ELBALTÁZOTT LEHETŐSÉG

Az elmúlt időszak egyik legjobb ár/érték arányú videokártyája a GeForce GTX 560 volt, amiből négy változat is készült (a legerősebb változat nem került hivatalosan forgalomba hazánkban, a leggyengébbről pedig keretes írásunkban olvashattok). Ez a kártya kb. 50 ezer forintért gondtalan Full HD-s játékélményt biztosít magas részletesség mellett, továbbá nem fogyaszt vészesen sokat, így halkan hűthető, és a

A DRÁGÁBB NEM MINDEN ESETBEN JOBB: A KÖZEL AZONOS TELJESÍTMÉNYŰ VIDEÓKÁRTYÁK KÖZÖTT KOMOLY ÁRKÜLÖNBSÉG LEHET

szolgáltatásai is egészen jók (CUDA, 3D Vision, PhysX stb.). Nem is csoda, hogy az AMD éppen ezt a GeForce-t célozta meg, hiszen anyagilag igencsak megéri a legnépszerűbb ársáv legjobbjának lenni.

A Radeon 7-es széria középmezőnye ugyancsak a 7900-asoknál megismert GCN-alapú, új generációs videochipre épül, ám természetesen szerényebb paraméterekkel. A Cape Verde kódnevű GPU-ban már csupán 640 shader aktív a 2048-ból, amihez 40 textúrázó kapcsolódik. A RoP-ok száma megfeleződött 16-ra, és sajnos a memóriabusz is sokkal szerényebb lett – mindössze 128 bites. Ezen a buszon a mezőnyben szokásos mennyiségű, 1 GB-nyi GDDR5-ös memóriát találunk, ami effektív 4,5 GHz-en üzemel. A GPU meglehetősen magas, 1 GHz-es gyári órajelen pörög, innen az AMD elnevezése is a HD7770-hez: „GHz Edition". Árát tekintve a kártyának a GeForce GTX 560-nal kell felvennie a versenyt, miközben a kisebb modell, a HD7750 a GTX 550 Ti és az előd HD6770 ellen száll harcba. Tesztünkben a Sapphire HD7770 OC változatának adatott meg a lehetőség, hogy bizonyítson, méghozzá gyárilag emelt órajelekkel. Ez a GPU oldalon +150 MHz-et, memóriában pedig effektív +500 MHz-et jelent, ami meglehetősen agresszív tuning.

A HD7770 fogyasztása kiváló, de a legújabb játékok bizony alaposan megizzasztják

EGY TELITALÁLAT, EGY MELLÉLÖVÉS

A tesztben elsőként az abszolút csúcskategóriába sorolható Radeon HD7950-et vizsgáltuk meg. A gyári referenciaértékekkel futó Sapphire modellje kiválóan teljesített, halk üzem mellett is gond nélkül futtatta az összes játékot maximális részletesség mellett. Ezt követte az ASUS gyárilag tuningolt DCU II-es változata, ami még közelebb került sebességben a csúcsmodell HD7970-hez – ráadásként pedig a hűtése is mindvégig csendes maradt – ennyi extra mindössze plusz néhány ezer forintért igazán megéri. Ha most vásárolunk felsőkategóriás VGA-t, mindenképpen a HD7950 vezesse bevásárlási listánkat, megelőzve a GTX 580-at is.

A másik futam eredménye már nem volt ennyire pozitív. A Radeon HD7770 ugyan nem teljesített rosszul Deus Ex és Dirt 3 alatt, de a Batman és a Battlefield 3 alatt mért 30 fps körüli érték nem elég a gondtalan játékhoz. Ez a két játék itt már akadozott, a célzás pontatlanná vált, a mozgás nem volt folyamatos. Cserébe persze a fogyasztás igen jól alakult, a Sapphire hűtése szép csendben végezte dolgát, vagyis alapvetően nem lenne rossz a HD7770, ha nem a GTX 560-nal és HD6870-nel kéne összemérnünk. Azonban ára alapján ezekhez kell hasonlítanunk az új Radeont, és bizony ezek mind erősebbek, jobb ár/érték arányt képviselnek még úgy is, hogy a DX11.1-nél és PCIe 3.0-ánál régebbi szabványokat támogatnak. A HD7750-nek könnyebb a dolga, mivel jelentősen olcsóbb és csupán a GTX 550 Ti/HD6770 párost kell zsebre vágnia.

ÁLOMPC

GURU

2012 A PC ÉVE

Itt a tavasz, olvadnak az árak is a hardverpiacon. De vajon milyen gépet állítsunk össze, hogy gond nélkül játsszuk át szabad éjszakáinkat? Először is csendeset, hogy családtagjaink ne ébredjenek fel, de persze a halk üzem nem mehet a teljesítmény rovására. Noha a mostani processzorokhoz csomagolt hűtők már nem bűn rosszak, még mindig messze vannak attól a szinttől, amire akár egy párezer forintos, külön processzorhűtő képes. A ház kiválasztásánál szintén gondolnunk kell a csendes üzemre, és természetesen a videokártyánál is bőven megéri egy jó hűtés a néhányezer forintos többletkiadást. A csendes PC képlete roppant egyszerű: ha egy komponens (CPU, VGA) sokat fogyaszt, több hőt is termel, a tápellátáshoz így erősebb, nehezebben hűthető tápegység kell, a chip leadott hőjének elvezetéséhez pedig nagyobb teljesítményű ventilátor. Érdemes olyan alkatrészeket választani, amik a terhelés függvényében mindig a lehető legkevesebbet fogyasztják. Ez már csak azért is megéri, mert a hó végi villanyszámlánk ugyancsak barátságosabb lesz.

BASIC

Noha az Intel beragadt, második generációs Core i készlete miatt várhatóan csúszik az Ivy Bridge elterjedése, még mindig az LGA1155-ös platformhoz ragaszkodunk. A H67-es chipkészlet alá továbbra sem szívesen mennénk be (H61), mert a leghasznosabb új szolgáltatások hiányoznának. A G860 ugyan nem teljes értékű Core i3 CPU, mégis kellően erős némi játékhoz és általános felhasználáshoz. A HDD árak továbbra sem javultak, erősebb forint ide vagy oda. Ami viszont változott, az a videokártya, amiből a legújabb jövevényt, az AMD Radeon HD7750-es pakoltuk belépőszintű gépünkbe. Ez határozottan gyorsabb, mint a HD6770, emellett fejlettebb szolgáltatásokat ad és kevesebbet is fogyaszt.

Alaplap	ASRock H67M	20 800 Ft
Processzor	Intel Pentium G860	22 700 Ft
CPU-hűtő	Gyári	
Memória	2× Kingmax 2 GB DDR3-1333MHz	6 400 Ft
Videokártya	VTX3D Radeon HD7750 1 GB	31 900 Ft
Merevlemez	Hitachi 500 GB 7200rpm	20 500 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 200 Ft
Ház	ASUS TA-822	6 400 Ft
Táp	Chieftec iArena 450W	9 000 Ft
Összesen		121 900 Ft

GAMER

Ismét az LGA1155-ös platform köszön vissza, bár akinek a szíve az AMD felé húz, egy hasonlóan erős, Bulldozer-alapú AM3+-os konfigurációt is összeállíthat. Addig is ragaszkodtunk még a Core i5-2400-as processzorhoz és a hozzá passzoló P67-es alaplaphoz. Ez utóbbinak érkezik az utódja Z77-es chipkészlettel, de az egész biztosan magasabb ár miatt mi nem javasoljuk a kivárást – a P67-es lapon megkapunk minden extrát, beleértve az USB 3.0-át is. A GeForce GTX 560-at nem cseréltük le, mivel 50 ezer forint alatti árával még mindig kiváló ár/érték arányt képvisel, és ha kicsit tüzetesebben körülnézünk, beszerezhetünk olyan modellt, aminek igen csendes a hűtése és ajándékba teljes játék jár hozzá.

Alaplap	MSI P67A-C43	28 500 Ft
Processzor	INTEL Core i5-2400	47 800 Ft
CPU-hűtő	Arctic Cooling Alpine 11 Pro Rev. 2	2 600 Ft
Memória	2× Kingston 4 GB DDR3-1333MHz	11 800 Ft
Videokártya	MSI N560GTX 1 GB	47 000 Ft
Merevlemez	Hitachi 500 GB 7200rpm	20 500 Ft
SSD	-	
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 200 Ft
Ház	THERMALTAKE Commander MS-I	12 500 Ft
Táp	FSP Hexa 500W	13 400 Ft
Összesen		188 300 Ft

ULTRA

Még a harmadik generációs Intel Core i processzorok árnyékában is elegáns belépő egy Core i5-2500K a felső kategóriás PC-k világába, és hogy csúcskonfigurációnk tényleg naprakész és bivalyerős legyen, a legújabb generációs videokártyát pakoltuk a gépbe. Az AMD HD 7950-es modell jelenleg az egyik legjobb választás a csúcsvideokártyák piacán, még ha nem is ez a legerősebb mind közül. Ha pedig 1, de inkább 2 év múlva majd úgy éreznénk, a játékfejlesztők végre elérték VGA-nk felső határait, még mindig tuningolhatunk majd az órajeleken, amivel akár újabb 20%-ot adhatunk PC-nk 3D-s teljesítményéhez. Természetesen ilyen gépből már nem hiányozhat az SSD sem, amiből ezúttal a Kingston V+ 200-as modelljét választottuk.

Alaplap	ASUS P8P67 LE	29 400 Ft
Processzor	Intel Core i5-2500K	54 900 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 3	12 000 Ft
Memória	2× Kingston 4 GB HyperX Blu DDR3-1600	14 000 Ft
Videokártya	ASUS EAH7950 DCU II	134 900 Ft
Merevlemez	WD 1,5 TB 5400 rpm	28 700 Ft
SSD	Kingston V+ 200 120GB	43 300 Ft
Optikai egység	Samsung SH-222AB	4 200 Ft
Ház	Thermaltake Dokker BlacX	16 400 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX600 V2	19 200 Ft
Összesen		357 000 Ft

Zöld kiemelés: árcsökkenés; Piros kiemelés: árnövekedés; Nincs kiemelés: nem változott az ár

SSD

Fiatal még az SSD-k piaca, mégis már idén a sokadik generációba léptek a roppant gyors adattárolók. Új vezérlő is érkezett SandForce 2281-es jelöléssel, ami annyira jól sikerült, hogy a legtöbb SSD-gyártó ezt használja. Az ilyen meghajtók valós idejű adattömörítést és titkosítást, SATA6G vezérlőt és kiváló sebességet adnak. Ezt találjuk többek közt az Intel SSD 520 és a Kingston V+ 200-as szériákban egyaránt. Aki mégis inkább valami mást szeretne, annak a Samsung 830-as szériáját ajánljuk, ami igen jó áron kínál hasonlóan jó teljesítményt és szolgáltatásokat.

KINGSTON
V+ 200 120 GB

43 300 Ft

ALTERNATÍVA **Samsung 830 256 GB** 105 400 Ft

VGA

A sok éves szokást megtörve az AMD rögtön a csúcsragadozót engedte ki ketrecéből, hogy az szétcincálja a GeForce-okat. Ez sikerült is neki – a HD7970 élve felfalja a GeForce GTX 580-at, persze cserébe nem olcsó darab. A HD7950 már valamivel szerényebb, ám még mindig erős, akár egy GTX 580, ráadásul az ára és a fogyasztása is jobb, és nem mellesleg HD7970-közeli sebességre tuningolható. A 40-50 ezer forintos ársávba is érkezett új modell, a HD7770, ám ez nem képes elsöpörni az útból a GTX 560-asokat. A valamivel több, mint 30 ezer forintos HD7750 azonban kiváló választás: keveset fogyaszt, fejlett és igen gyors VGA.

VTX3D
RADEON HD 7750 3 GB

31 900 Ft

ALTERNATÍVA **ASUS EAH7950 DCU II** 134 900 Ft

MONITOR

Egy Radeon HD7950 mellé már illik tisztességes monitort választani, mint például a WQHD felbontású Samsung S27A850-et, ami lehet, hogy nem a leggyorsabb, ám ezt feledteti velünk a nagy képátló és a gyönyörű képminőség. Ha hasonlóan erős kártyánk van és szeretünk játszani, érdemes a többmonitoros feláláson is elgondolkodni – mondjuk 3 darab, egyforma, 24 colos monitorral kiváló EyeFinity kijelző rendszert építhetünk fel. Persze itt érdemes figyelni arra, hogy vagy DisplayPort-os monitort válasszunk, vagy olyan videokártyát, amin több DVI/HDMI található (például Sapphire FleX széria).

BENQ
G2420HD

43 900 Ft

ALTERNATÍVA **Samsung S27A850** 187 300 Ft

MEREVLEMEZ

Leírni sem merjük, csak titokban és halkan jegyezzük meg, hogy lapzártánkkor valami megmoccant a merevlemezek piacán. Na persze senki ne számítson hógolyóval induló, majd pillanatok alatt mindent elsöprő lavinává duzzadó árcsökkentésre, de azért a legtöbb merevlemez ára esett néhány ezer forintot. Sajnos ez még nem a tavalyi árak visszatérését jelenti – szinte kivétel nélkül minden piaci elemző cég azt jósolta, hogy idén nem igazán fog visszaállni a HDD ellátás a régi kerékvágásba. Addig is próbáljunk meg minimum 500 GB-os, de inkább 1 TB-os HDD-t választani rendszermeghajtónak.

HITACHI
500 GB 7200rpm

20 500 Ft

ALTERNATÍVA **WD Caviar Green 1,5 TB** 28 700 Ft

ALAPLAP

Noha küszöbön egy új Intel generáció megjelenése, továbbra sem késő P/H67-es alaplapot választani. Ebben a stabil és gyors alaplapi chipben nincs benne ugyan minden, de ami kimaradt, azt az alaplapgyártók külön vezérlőchipekkel pótolják. Nem szabad elfelejteni, hogy ezek a lapok már egy éve piacon vannak, így garantáltan jól működnek, mindennel kompatibilisek, és az áruk is egészen baráti. Ennél még vonzóbbak az AMD-s alaplapok, legyen szó akár az FM1, akár az AM3+ platformról. Szolgáltatás/ár tekintetében kiválóak, a processzorellátottság is jó, és sok olyan CPU-t találni, ami ár/értékben van olyan jó, mint az Inteles megfelelők.

ASUS
ASROCK H67M

20 800 Ft

ALTERNATÍVA **Gigabyte A75M-S2V** 16 800 Ft

PROCESSZOR

Logikus lépés lenne, ha áprilisban az Intel csak papíron jelentené be új processzorait, a boltok polcain viszont csak valamikor nyár elején jelennének meg nagy számban az Ivy Bridge kódnevű modellek. Akárhogy is lesz, a PC gyártóknak és a komponens nagykereskedéseknek túl kell adniuk a második generációs Core i processzorokból felhalmozott hatalmas készleteiken. Ez nagyon jó hír nekünk, hiszen ha valamiből túl sok van, az előbb-utóbb alacsonyabb árakat hoz magával – érdemes hát figyelni a processzorok piacát, mert könnyen meglehet, hogy hamarosan félretett pénzünkért a kiszemeltnél legalább eggyel jobb CPU-t vehetünk majd.

INTEL
Core i5-2400

47 800 Ft

ALTERNATÍVA **AMD A6-3500** 18 400 Ft

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

MEMÓRIA ÉS VGA CSERE

Kérdéssel fordulok hozzád. Konfigom a következő:
- Gigabyte GA-P35-DS3L alaplap
- Intel dual core E2200 2,2GHz proci
- 2 giga memória
- NVIDIA 9500GT 512MB DDR3 videokártya
- Samsung 200 gigás HDD
- LG író-olvasó
- Táp: ismeretlen

Cserélve a következők lennének: memória 4 gigásra 1333Mhz-re, videokártya Nvidia GT430 vagy GT440-re, táp iArena 450 Wattosra. Tudom, nem egy ütős gép, de sajnos most ezt bírja a családi kassza. Jövőre szeretném az alaplap-processzor-hdd hármast cserélni/bővíteni. Szerinted nagyon kiegyensúlyozatlan lenne a mostani tervezet? Válaszod előre is köszönve és nagyon várva, üdvözlettel:

LSANYA

Ui: a Guru még mindig csúúúúúúúúcs!!!!!!!

Ha az 1333 MHz-es memória DDR2-es, akkor minden további nélkül vedd meg, de a 4 GB-os méretből arra következtetek, hogy itt bizony DDR3-mas RAM-ról van szó, ami bár most tényleg olcsó, nem passzol bele az alaplapodba, így felesleges pénzkidobás. Bármennyire is drága a ma már elavultnak tekinthető DDR2-es memória, kénytelen leszel egy másik 2 GB-os példányt venni belőle, és így összességben meglesz a négy GB. Ami a videokártyát illeti, se a GT430, se a GT440 nem hozna látványos teljesítményjavulást, mert bár az elnevezésük nem ezt sugallja, nem igazán gyorsabbak a 9500GT-nél, így pénzt kiadni rájuk teljesen értelmetlen és felesleges. Én biztos, hogy a 20-25 ezer forint körüli régióban nézelődnék inkább, egy Radeon HD6750 már biztos, hogy rendelkezne olyan teljesítménytöbblettel, amelyet elvársz a cserétől. Ez egy bő ötezer forinttal magasabb kiadást jelentene, mint amit terveztél, de a GT440-nel ellentétben ennek lenne értelme is. A táp, amit kinéztél teljesen jó, a Chieftec olcsó szériája, de tekintettel arra, hogy a jelenlegi géped elég keveset fogyaszt, és az új középkategóriás alkatrészek is remek fogyasztási mutatókkal rendelkeznek, hosszú távon is simán kiszolgál majd.

NOTEBOOK TÚLMELEGEDÉS

Egy nagyon fontos kérdéssel fordulok hozzátok. Van nekem egy MSI CX600X típusú laptopom (kb. másfél éves), és mostanában arra támadt kedve, hogy alapjáraton 81 C°-ra melegedik fel. Eddig nem csinálta ezt, és a gép még garanciás. A hűtés rendesen megy, minden változatlan, de ha játszom egy nagyobb teljesítményű játékkal (pl. Serious Sam 3, James Cameron: Avatar, Alien vs. Predator), akkor egy 20-30 perc múlva kikapcsol a hatalmas hőmérséklet miatt. Mit tegyek? Nagyon kérlek, segítsetek.

FARKAS

Másfél év alatt bizony a ventilátor könnyedén eltömődhet mindenféle kosszal, ezért időről időre érdemes sűrített levegővel kifújni belőle a nem oda való dolgokat. Ezt természetesen bármelyik szervizben megteszik helyetted némi pénzért cserébe, de javaslom, hogy inkább szerezz be egy flakont az említett anyagból (nagyjából 1500-2000 forint), és havonta egyszer fújd ki vele a gép összes szellőzőnyílását. Ha eltömődött a ventilátor, és levegővel nem tudod belőle kiszedni a koszt, akkor érdemes szervizbe vinni a gépet, ahol szét tudják neked szedni a gépet és kitakarítani azt. Természetesen ez házilag is megoldható némi plusz szerszámmal a tarsolyodban, de mielőtt még előtörne belőled a vállalkozó szellem, feltétlenül érdeklődj utána a hivatalos szerviznél, nehogy emiatt elveszítsd a garanciaidő hátra lévő részét. Ha sehogy nem boldogulsz, akkor érdemes a hivatalos márkaszervizbe vinni a gépet, ahol ingyen és bérmentve meg kell, hogy oldják a problémádat, amíg a jótállás tart.

NEHÉZKES GÉPINDULÁS

Nos, lenne egy rakoncátlankodó gép, ami igen nehéz módon indítható. Ez pontosan annyit takar, hogy a normál boot folyamatoknál sokszor lefagy a gép. Bár csökkentett módban is szokott, de általában ott beenged. Se tippem, se ötletem nincs, mi okozza, bár lehet, hogy a vinyó, mivel sokszor a lemezkorong pörgető motorja igen furcsa hangokat ad.

A gép konfigurációja:
- Intel pentium 1.2GHz
- Mercury Kobian-os alaplap
- 768 Mb Ram
- Fő merevlemez 20GB Oprendszernek
- Mellék merevlemez 80GB
- Táp 350W
- Videokártya AtiRadeon 9250 256mb
- 4 csatornás C-media hangkártya
- Operációs rendszer Windows XP SP2

Nagyon örülnék, ha valami problémamegoldást találnátok, vagy valami ötletet, hogy mit tehetnék. Sőt, azt még hozzáteszem, hogy újratelepítés után még kb. 3-4 napig rendesen üzemel a gép. Örömmel várom a választ, és előre is köszönöm.

EGERESI IMRE

Valószínűleg – ahogy te is írtad – a merevlemezzel lesz probléma. Javaslom a magyar fejlesztésű HD Sentinel névre hallgató program letöltését és futtatását, az minden fontosabb információt kijelez a gépben található meghajtók állapotáról.

TÁP KÉRDÉS

Következő lenne a kérdésem, hogy milyen és mekkora tápot vegyek a gépembe. Ami nem más, mint:
- MSI G41m- P28 alaplap
- Core 2 Duo E7400 2.8GHz
- 4 Gb Kingmax DDR3
- Sapphire HD6770 1 Gb DDR5 Vapor-X

A közeljövőben szeretném kicserélni az alaplapot egy LGA1155-ös foglalatúra, valamint a processzort egy Intel i3-2100-ra. Értelemszerűen a leendő tápnak ezt kell kiszolgálnia (amúgy a mostani táp egy Codegen). Előre is köszönöm a választ.

ZOLI

Talán meglepő lesz, amit írok, de a leendő konfigurációd fogyasztása nem tér el jelentősen a mostanitól, hiszen a második generációs Core i3 már a SandyBridge architektúrára épül, amely remek fogyasztás/teljesítmény mutatóval büszkélkedhet (igaz, ez a Core 2 Duo-ról is elmondható volt annak idején). Tekintettel arra, hogy a Radeon HD6770 se tartozik az áramzabáló erőforrások közé, szerintem a géped fogyasztása nem haladja meg a 150 W-ot, így ha tartalékot számolunk, és a hatékonyságot is számításba vesszük, akkor már egy minőségi 300 W-os tápegységgel is könnyedén ellehetsz. Én amondó vagyok, hogy 400 W alá ne nagyon add, hiszen soha nem tudhatod, mit hoz a jövő (pl. egy jóval erősebb videokártya), plusz, ha a tápegység nem jár maximális terhelhetősége közelében, jellemzően kevésbé melegszik, ezáltal halkabb is. Az ajánlott márkák a szokásosak: Corsair, Chieftec, FSP, stb.

LAPTOP VÁSÁRLÁS

Laptop vásárlási ügyben kérném a segítségeteket. A munkaadómnál lehetőség van

laptop vásárlására, amihez sajnos vajmi keveset konyítok. Kifejezetten játékra kellene az új vas, a választásban szeretném a segítségeteket kérni. Tisztában vagyok vele, hogy a gugli nagyon jó barát, de sajnos az egyik gépről magyar nyelvű tesztet, leírást nem találtam, külföldiül pedig nem vagyok annyira képben, hogy megértsek egy ilyen tesztet.

Tehát a két vas:
– 1-es játékos: Samsung NP-RF 511-S05 HU
– 2-es játékos: Toshiba Satellite P770-12R

A Toshibáról mintha azt olvastam volna, hogy csak multimédiára jó, de nem vagyok benne biztos. Szerintetek melyik lehetne jó választás egy kocka számára? Segítségeteket előre is köszönöm. Szép napot!

Tekintettel arra, hogy a Samsung 15,6"-os, a Toshiba pedig 17,3"-os kijelzővel rendelkezik, el kell dönteni, hogy melyik az, amelyik inkább megfelel az elvárásaidnak. Ha a panelek méreteitől eltekintünk, a Samsung valamivel jobb vételnek tekinthető, de az az igazság, hogy ma már egyik modell sem éri meg az árát. A Toshibát már alig kapni, de ha lehetne, akkor is legalább 240 ezret kérnének érte, míg az RF511 valamivel olcsóbb, mint amikor megjelent egy évvel ezelőtt, nagyjából 265 ezret kérnek érte. Felszereltségét tekintve a két gép közel azonos, a P770-ben egy nagyon erős kétmagos, míg az RF511-ben egy négymagos processzor dolgozik, viszont a megjelenítésért mindkettőben ugyanaz a 2 GB-os NVIDIA GeForce GT 540M teljesít szolgálatot. Figyelembe véve, hogy a nagyobb kijelző mellé nagyobb felbontás társul, így ha ugyanazt a minőséget szeretnéd élvezni a két készülék esetében, akkor a P770 esetében lassabb sebességet fogsz kapni értelemszerűen. A merevlemez mindkét modellnél elég nagy, a Toshibánál 750, a Samsungnál 1000 GB.

A memóriát illetően viszont a P770-nél van az előny, hiszen a Samsung 6 GB-jával ellentétben ő 8-cal rendelkezik (ez az a paraméter, ami a mai RAM árakat figyelembe véve jelentéktelen információ). Ha nem ragaszkodsz ilyen nagy kapacitáshoz és ilyen (a videokártyához mérten feleslegesen) erős processzorhoz, akkor jóval olcsóbban is megkapod ugyanezt a sebességet, valamint az USB 3.0 csatlakozóról sem kell feltétlenül lemondanod. Ha ennyi pénzt elkölthetsz notebook vásárlásra, akkor én elsősorban olyan masinát néznék, amely legalább 3 év garanciával rendelkezik (vagy belefér az árba a kibővítés), és hasonlóan erős videokártyát tartalmaz.

A Hewlett-Packard AMD Fusionös Pavilion dv6-ja (dv6-6b08eh QH621EA) például kicsivel 200 ezer forint felett nem rossz választás, de ugyanilyen jó vétel lehet a 220 körül kapható Asus N55SF is.

HANGKÁRTYA VÁSÁRLÁS

A véleményetekre lennék kíváncsi, hangkártyát szeretnék venni, mert az alaplapi nem igazán nyerte el a tetszésemet. Ezért azt szeretném kérdezni, hogy milyet vegyek, nekem a minőség számít. Válaszotokat előre is köszi.

PATRIK

Kedves névrokon! A hangkártyák piaca egy ideje stagnál, ami azt jelenti, hogy a jelenlegi termékpaletta átlagosan 1-1,5 éves. A modern HD Audio chipek mellett nagyon beszűkült ez a piac, így a gyártók inkább szoftveresen igyekszenek tovább csiszolni a már meglévő termékek többségén. Ha lényegesen jobb hangzásra vágysz, mint amit a jelenlegi alaplapid hangkeltője produkál, akkor bő 15 ezer forintot kénytelen leszel rászánni a projektre. Az ajánlott termékek a Creative Sound Blaster X-Fi Titanium, illetve az Asus Xonar D1, esetleg DX. A szoftveres támogatása az Asusnak valamivel erősebb, mint a Creative-nek, hangzásban nagyon hasonló a két család, szerény személyemet nagyon kellemes emlékek kötik az X-Fi első generációjához, de azóta már sok víz lefolyt a Dunán. Igazán nagy bakot egyikkel se tudsz lőni.

DDR2 RAM PROBLÉMA

Következő a problémám: vettem 1 hete 2db Kingmax DDR2-800-as, fejenként 1 GB-os modulokat. A gépemben is ilyenek vannak csak 1066-osak. Nevezzük a gépben lévőket 1-es és 2-esnek, az újakat 3-as és 4-esnek, 1, 2, 3, 4, tökéletesen üzemel egyedül bármelyik slot-ban, 1-2, és 3-4, párban is tökéletesen működnek, 1,2,3, is tökéletes, de ha már mind a 4 db bent van, a bios-nál lefagy a rendszer. DDR-nél úgy volt, ha alacsonyabb a frekvencia, akkor a legalacsonyabbon működik az összes, tudtommal itt is így kéne mennie. Szerinted, szerintetek mi lehet a hiba? Előre is köszönöm a válaszotokat. Üdvözlettel,

LAJOS ATTILA

U.I.: (Core 2 Duo E 7300; 2x1GB Kingmax DDR2-1066; GA-EP31-DS3L)

A helyzet a DDR2-nél is hasonló, a lassabb modulokhoz igazodik a rendszer, viszont a második generációs Core 2 Duókhoz tartozó Gigabyte alaplapok (P31, P35, X38 lapkakészlet) kezdetben irtó pocsékul kezelték a memóriákat, illetve az időzítések állításánál is bizonytalanok voltak. Tekintettel arra, hogy a Te alaplapod is lassan négy éves modell, érdemes az eddig jól működő két RAM-mal átesni egy BIOS frissítésen (az alaplap revízióját feltétlenül nézd meg előtte – három van: 1.0, 2.0 és 2.1 –, és a hozzá való BIOS-t töltsd le!), és utána visszatenni mind a négyet, majd tenni egy újabb próbát. Ha nagyon nem akar menni a dolog, esetleg megpróbálhatod 667 MHz-re és CL4-4-4-12-es időzítésre állítani a rendszert.

TÁP PROBLÉMA

A gépem: Gigabyte M68MT-S2p alaplap
AMD Phenom II X4 955 125 w fogyasztású Cpu
4CB DDR3 1333Mb Kingston ram
500GB Maxtorhdd SATA 2
22X LG DVD-író SATA
SoundBlaster VX

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya), és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Kérdésem: Elbírja ezt a gépet egy RadeonHD 6750-essel egy 400w aktív PFC-s Chieftec táp?
Köszi:

GYULUS

Feltételezem, hogy a 400W-os Codegen a mostani tápegységed, így a videokártya csere nélkül is bölcs döntés megválni tőle. A kérdésre a válasz természetesen igen, könnyedén elbírja a papíron hasonló teljesítményre képes Chieftec táp a gépedet. Ha még nem vagy túl a vásárláson ugyanakkor, érdemes lehet az eggyel erősebb változatot venni, hiszen elenyészőnek tekinthető a különbség a kettő között, és hosszabb távon simán kifizetődő az a párezer forint.

VIDEOKÁRTYA BATTLEFIELD 3-HOZ

Ez lesz az első levelem, szóval remélem, minden fontosat leírok. Videokártyát szeretnék vásárolni a gépembe, mert az alaplap integrált Atiradeon HD4250-ét használom, és már nem igazán úgy dolgozik, ahogy szeretném. A videokártyára 70000-ret tudok szánni.
A gépem:
– Processzor: AMD Athlon(tm) II X2 255
– Alaplap: ASRock 880GMH/USB3
– Ram: 2X2gb 1333MHz DDR3 RAM Kingston
– Videokártya: integrált
– Táp: 400W-os
Röviden ennyi a gépem. Sajnos nem nagyon értek a videokártyákhoz, ezért ötletem sincs, de olyat szeretnék, aminek a segítségével tudnék Battlefield 3-at játszani. Remélem, tudtok segíteni.
Előre is köszönöm a válaszotokat:

GERGŐ

Egyetlen fontos információ maradt csak ki, ez pedig a tápegység márkája, illetve típusa. Sajnos attól, mert 400W-os, még lehet teljesen ismeretlen gyártó portékája is, amely jelenleg nem annyira gond, viszont a 70 ezres keret és a Battlefield 3-as igény egy izmosabb VGA vásárlását vetíti előre. Én amondó vagyok, hogyha nem egy, a magazinban már sokat emlegetett gyártótól származik a tápod, akkor érdemes a cserét először azzal kezdeni. Videokártya tekintetében egy Radeon HD6950, illetve egy GeForce GTX560 Ti férhet bele a keretbe, ha csak a kiszemelt játékot nézzük, akkor az előbbivel jobban jársz, igaz, az utóbbi egy kicsit olcsóbb.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Van az úgy, hogy az ember boldog, jól érzi magát, – és örül annak, hogy jól mennek a dolgai. Esze ágában sincs változtatni, elégedett a helyzetével – és ahogy ezen gondolkozik, egyszerre szembetalálja magát A Lehetőséggel. A Lehetőség elég szemét állatfaj, mert ha meglátod, sutba vágsz mindent, amiért eddig dolgoztál, feladod az elveidet, átalakítod a jól bejáratott, ráadásul működő napi rutint csak azért, hogy élhess vele. Ez még önmagában nem is baj, de ha arra vagytok kíváncsiak, mi a valós probléma, elmondom azt is, mert én kettőt is tudok. Az egyik, hogy a Lehetőségről csak évek múlva derül ki, hogy ő volt-e az álruhás Jó Választás, vagy bedőltél a hírhedt Rossz Döntésnek. A másik pedig, és ez a fontosabb, hogy az élet akkor megy előre, ha nem félsz beleugrani az ismeretlenbe – annál, hogy rosszul döntesz, csak egy valami rosszabb: amikor évek vagy évtizedek után is azt mondogatod magadban, „a fenébe is, csak meg kellett volna próbálnom".

AZONNALI KÉRDÉSEK

Szia, Miguel!

Már több mint egy éve rendszeres vásárlója vagyok a magazinnak, tehát ennek rendje és módja szerint rengeteg kérdésem van, de csak párat teszek fel a mai napon.

1. Nem tudom, hogy eddig ez még csak nekem jutott -e eszembe, de milyen szisztéma alapján számoljátok ki hogy kb. hány magazint kell nyomtatni megjelenés alkalmával? Mert gondolom, nem kopogtatjátok végig az ország minden házát hogy ott pl. vásárolnak-e gurut. (Bár nem mondom, hogy nem lennék kellemesen meglepve, ha egyikőtök beállítana hozzám..:D)

2. Mi alapján veszitek fel a szerkesztőségbe az új tagokat? Egyszer csak beállítanak azzal, hogy ők bizony most itt fognak dolgozni, vagy szigorúan csak egy bizonyos idő után, sikeresen eltöltött próbaidő ellenében választjátok ki leendő kollégáitokat?

3. Régóta érdekelne, hogy mi alapján választottad a Miguel becenevet, mert ugye a rendes neved Kolbert András, ha nem tévedek, ami aztán semmiképp nem hasonlít a Miguelre, ellentétben ugye pl. Chris-el azaz Környei Krisztiánnal.

Válaszaid előre köszönöm.

ANDRÁS

Kedves druszám, menjünk sorrendben.

1. Azt, hogy hány darab újság kell, úgy számoljuk ki, hogy... Nos, igazából nincs ezen mit számolni, van egy Lapker nevű cég, ami azzal foglalkozik (szerencsés csillagállások esetén), hogy eljuttatja az újságokat a hírlapárusokhoz, és ő mondja meg, hogy szerinte mennyit kellene nyomni a lapból ahhoz, hogy jusson mindenhova, és úgy adjunk el minél többet, hogy közben nem marad négyszer annyi a nyakunkon. Ehhez hozzávesszük az előfizetőket, akiknek a Posta szállít, és így jön ki a végleges szám. Nem nagy ördöngösség, én már 10 éve tudom, hogy így megy, és egy hete pont azon gondolkodtam, hogy most már mintha érteném is.

2. Olyan talán nem is nagyon volt, aki konkrét ajánlattal lett valaki a lapnál... Ja várj, de, én. Egy darabig ingyen csináltam a Guru olvasószerkesztését, mint a jó díler, aki ingyen anyaggal szoktatja rá a jór... a ROSSZRA(!!!) a gyerekeket, aztán mikor Sasa meg Grath meg Bate látták, hogy ez így jó, akkor előálltam a farbával, és a legdurvább Monopoly-játszmákat megszégyenítő üzleti vita végére egyszerre én lettem az olvasószerkesztő. Na, másoknak már nem megy ez ilyen könnyen, a cikkírókat általában mi választjuk ki – szerencsére manapság már nem nehéz tehetségeket felfedezni, a net tele van jobbnál jobb tollú emberekkel. Persze a Guru egyben karitatív szervezet is, ezért mi helyettük inkább Chochót, Wilsont és JohnBartot foglalkoztatjuk, hehehe. Ejj, de gonosz vagyok éjjel fél kettőkor...

3. Ú, ez egy nagyon rossz történet, a lényeg... Hé, nem írtam már meg ezt egyszer? Na, mindegy, a lényeg, hogy egyszer egy osztálytársam rosszul hangsúlyozott egy kérdést, és rosszul ejtett ki egy orosz repülőmárkát, és bumm! Így lettem én Miguel. Eleinte csak a netes nickem volt ez, aztán a főiskolán odáig fajult a dolog, hogy még a legjobb cimboráim közül is csak kevesen tudták az igazi nevem, sőt, a feleségem – aki akkor még a mit sem sejtő barátnő szerepét töltötte be – sem értette az első pár hétben, hogy egyesek (például a családom) miért szólít Andrisnak, hiszen az én nevem Miguel, ugye. (Amúgy szerintem a Környei Krisztián sem hasonlít a Kolbert Andrásra, ezért bár nagyon cseles becenév lenne, maradok inkább a Miguelnél.)

KÁROS NETFÜGGŐSÉG

Sziasztok!

A következő kérdéssel fordulnék hozzátok: másokat nem zavarnak az egyre jobban internetfüggő játékok, és világ?? Igazából, ez azután jutott eszembe, hogy a Steam egy kis hibájából kifolyólag egy egyszerű Supreme Commander 2 telepítésből 3 hetes, emailezéssel, telefonálgatással, boltba rohangálással és rengeteg idegeskedéssel megtoldott procedúra lett (valaki már felhasználta egyszer a termékkódot, pedig a boltban vettem a játékot). Hol vannak a régi szép idők, amikor beraktam a lemezt, beírtam egy kódot és már ment is a játék... A másik problémám, hogy túl sok a fiók! A gyűjteményemben megtalálható Batman AC, Battlefield 3, PoP Forgotten Sands, Supcom 2, Mass Effect 2. Hogy minddel játszhassak, kell Games for Windows, Origin, Ubisoft, Steam és Bioware fiók. Még kimondani is sok, nemhogy észben tartani az összes jelszót, felhasználónevet, címet, titkos kérdést és hasonlót. Persze, ha egyet is elfelejtek, már nem indul a játék, vesznek a mentések, nem lehet újratelepíteni, és még fel is törhetik. Jó dolgok a letölthető kiegészítők, achivementek, kedvezmények, de én személy szerint nem annyira foglalkozom ezekkel, és az értékük eltörpül a rengeteg bosszankodás mellett. Én annak örülnék, ha csak egyetlen ilyen fiók lenne, és oda menne az összes játék. Így még elfogadható lenne. Más is gondolja így?

U.i: Nemrég Ausztriában voltam, és hiába néztem végig, egyetlen hasonló színvonalú számítógépes lap sem volt a kínálatban, mint a GURU. Csak így tovább!

ANDOR

Kedves Andor, aki ugyan nem vagy a druszám, de mindenképp ugyanakkor ünnepeljük a névnapomat... Illetve na, nyilván te a sajátodat ünnepled, persze ez majd változik, hehe, csak jöjjön meg az alkatrész a... Khm, semmi, semmi, csak beszélek itt össze-vissza, nyilván nem török a világ uralmára csak azért, hogy mindenki az én névnapomat ünnepelje (mikor ott a születésnapom, ami sokkal fontosabb). Szóval – bár valójában kicsit túlzol, hiszen ha elfelejted a jelszavad, küldenek egy másikat, titkos kérdésnek meg nyilván olyat kell megadni, amire tudod a választ, mint ahogy az sem járja, hogy a különböző barátnőidnek eltérő becenevet adsz. Hogyisne, még a végén összekevered. Amúgy engem is végtelenül idegesít,

hogy lassan minden kiadó kitalálja a tutit, és saját szolgáltatást indít. Önmagában ezzel még nem lenne baj, de az Origin jó példája annak, hogy nem szabad ezt csinálni – néha olyan érzésem van a használatakor, hogy sokkal jobb szórakozás lenne lovakat beszélni tanítani. Ha tehetem, csak a Steamet használom, ami meg ott nem jelenik meg, azzal nem játszom. Lehet, hogy így lemaradok egyik-másik nagyágyúról, viszont legalább nem tépem a hajam ideges-ségemben. (És persze köszönjük a bókot, de mondjuk el az osztrák lapok mentségére, hogy nehéz németül bármit is csábítóra csinálni, leszámítva az indusztriál metált meg az időmértékes verselést.)

DUKE-OT MINDEN LÁNYRA!

Kedves Pc Guru!

Mivel nagy Batman rajongó vagyok, így igaz kicsit később, de beszereztem az Arkham Cityt, és végre sikerült végigvinnem (angol nyelvtanfolyam mellett most nem igazán volt idő lazulásra és játékra), szóval mondanom sem kell, szerintem ennek a játéknak kéne adni minden díjat! Na jó, most mondhatjátok, hogy elfogult vagyok mindennel kapcsolatban, ami Batman, ami igaz is, de a játék valóban nagyon jó lett. A King Arthur II érdekel még majd, bejött az első része is. Mostanában még jobban a kedvemre tettetek, jobban mondva a kedvünkre, mert ugye volt mostanság a Guruhoz Batman poszter és matrica is, illetve öcsém meg Assassin's Creed rajongó, neki meg ugye lett naptárja, szóval nagyon szeretjük az ilyen "extra" ajándékokat, de szerintem ezek mindenkit feldobnak, úgyhogy csak így tovább Guru!

Ja és muszáj volt képet küldenem, megörökítettem Duke Nukem-et úgymond…magamon, imádom ezt a pólót, nagyon örültem neki! Üdvözlettel,

MÓNIKA

Jelentem, Duke Nukem pólós csajokat akkor is berakunk az újságba, ha nincs rajtuk Duke Nukem póló, csak mondom. Hogy Mónikának is válaszoljak (aki nem mellesleg Midnite névrokona, ez egy ilyen hónap), igazad van, kevés jobb játék született az Arkham Citynél, talán csak az Arkham Asylum, így viszont sajnos el kell, hogy maradjon a díjeső. Persze nem féltem én a kiadót, valószínűleg ki tudnak ők békülni azzal, hogy díj helyett egy nagy halom pénzt kapnak a vásárlóktól. Sajnos azonban a Guru mellé adott ajándékok mennyisége független a beszedett lóvé mennyiségétől, így hiába ostromoljuk a Warnert, egyelőre nem érzik úgy, hogy mondjuk tizenegynéhány ezer fürdőgatyás Batman-szoborral kellene meghálálniuk azt a szeretetet, ami a Guru olvasóitól árad feléjük. Ez persze nem jelenti azt, hogy nem ostromoljuk őket a dologgal, bár így jobban végiggondolva biztos csodálkoznak, hogy miért akar néhány felnőtt férfi fürdőgatyás miniszobrocskát, ráadásul ennyit.

DE NEHÉZ AZ... NA JÓ, AZÉRT EZT MÉGSEM

Üdv Miguel,

Elértem életem eddigi legnehezebb szakaszához a felvételizéshez! Úgy döntöttem, hogy én is a számítástechnikának szánom az életem (legalábbis, ha minden jól megy). Ebben szeretném a segítségedet kérni. Szerinted melyik a legjobb műszaki szakközépiskola Pest megyében, és te/ti „A" szerkesztőségen milyen iskolákba jártatok? Lehet, hogy már nem is emlékeztek azokra a régi szép időkre, amikor általános és közép-, szakközépiskola között áltatok, és minden iskolát szemügyre vettetek (vagy nem). Nagy segítség lenne, ha beleraknád az újságba ezt a levelet, mert tényleg komoly dologról van szó. Nekem is az az álmom, mint szerintem sok olvasónak, hogy egyszer majd köztetek dolgozhatok, és egész nap csak játszok és írok. Persze lehet, hogy ez nem ilyen könnyű, azért reménykedem:D! Az újság nagyon jó! Válaszodat köszönöm.

SEBI

Na, először is ne szenteld a számítástechnikának az életed, elég lesz, ha annyit elérsz, hogy megélsz belőle, az ember az életét valami magasztosabb célnak szokta szentelni, mondjuk a családjának, valami karitatív tevékenységnek, vagy hogy végigeszi az összes kínai éttermet a világban, érted. A viccet félretéve nagyon jó választás ez, az IT-nál pillanatnyilag csak a temetkezési vállalkozó a biztosabb karrier, mert számítástechnika is lesz mindig, meg halottak is. Most mondhatnád, hogy akkor péknek lenni is tuti, de hé, senki nem mondta, hogy kaja is lesz mindig, viszont ha az nem lesz, mi lesz? Mind meghalunk, pontosan. És akkor vissza is értünk a temetkezési vállalkozóhoz, nem gondoltad meg magad? Nem? Akkor középiskola.

Hogy Pest megyében melyik a legjobb, arról őszintén mondom, hogy gőzöm sincs, én a százhalombattai Széchenyi István Szakközépbe jártam, ami azóta talán már gimnázium is, viszont akkoriban volt egy nagy előnye: képeztek gyors- és gépírókat, öcsém, 30 fős lányosztályok per évfolyam... Kicsit elkalandoztam. A régi időkből a Kalmár László rémlik, mint erős iskola, meg valami Fazekas, de hogy az mi... A többiek mindenféle suliba jártak, valahogy ez ritkán kerül szóba a szerkesztőségben, annyi maradt meg, hogy Bate lenyomott egy évet valami papneveldében, ezen így utólag mindig jókat mulattunk, már nem a papneveldén, szép dolog az, hanem hogy nem omlott össze az egész, mikor Bate betette a lábát. Hiába, Isten útjai kifürkészhetetlenek. Ha szerintetek nem, írjatok levelet, és egy hónap múlva megbeszéljük!

MIGUEL
LEVROV@PCGURU.HU

HÓNAP LEVELE

Hello Miguel!

Azért írok neked, mert tudni szeretném, hogy nektek a szerkesztőségben mi a véleményetek arról, hogy sok „újonc" kisköltségvetésű játékfejlesztő(cég) jobb ötletekkel és játékokkal rukkol elő kevesebb pénzből és dolgozóval, mint a nagyobb és híresebb cégek, és néha nagyobb bevételt hoznak ezek a játékok, mint az AAA kategóriás címek? Nem értem, hogy lehet, hogy nagyon sok cég (nem akarok példát mondani) ugyanazt a dolgot adja el minden évben, és a rajongók miért örülnek ennek annyira, hogy újra megveszik ugyanazt, csak más címmel. Szerintem nem azokat kellene támogatni azzal, hogy megvesszük a játékait, akik semmi újat nem próbálnak meg csinálni, mindössze csak minden pénzt kisajtolnak ugyanabból a névből – azoknak a játékait kellene megvenni, akik mernek újat mutatni. Előre is köszönöm a válaszod!

Gajdi

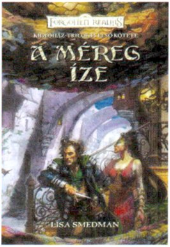
Nagyjából egyetértünk, bár azért azt hozzá kell tenni, hogy valóban csak néha hoz nagyobb bevételt egy indie játék, mint egy AAA-cím, mert ugye volt a Minecraft, meg a... Hát ennyi, mint a közelmúltban megtudtam, a LIMBO-t például a Microsoft... Hát, segítette, mindegy is. Az viszont tény, hogy ha manapság újat, meglepőt, előremutatót akarsz látni, akkor a szabadúszó fejlesztők háza táján kell keresgélned – az már más kérdés, hogy mennyire kell keresztes hadjáratba kezdeni az érdekükben. Az egy kaptafára készülő FPS-eket és sportprogramokat milliók veszik meg évről évre, és ha ezzel csak annyit biztosítanak, hogy majd, egyszer sokára elkészül egy használható Activision vagy EA-játék, már megérte az egész. Addig meg légy büszke magadra, hogy te már rájöttél, hol rejtőznek az igazi játékok, és ha teheted, támogasd a kis fejlesztőcsapatokat azzal, hogy megveszed a játékaikat!

A Hónap levele ezúttal egy PC-s Need for Speed: Hot Pursuitot, egy Warhammer Online-os baseballsapkát és egy Gurus pólót ért. Szeretnél nyerni te is? Írj nekünk a levrov@pcguru.hu e-mail címre!

LISA SMEDMAN

A méreg íze

regény • Delta Vision



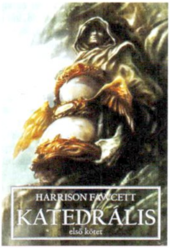
Februárban jelent meg a legújabb Forgotten Realms regény a Delta Vision gondozásában, A méreg íze címmel, a Kígyóház-trilógia első köteteként. A történet Hlondeth városába repíti az olvasót, ahol nyüzsögnek az Extaminos-ház irányított a jüan-ti kígyólények. A várost eközben nagy veszély fenyegeti, hiszen a Vész nevű vallási szervezet a teljes emberi lakosságot meg akarja mérgezni, és az ördögi terv útjába csak Dediana, a jüan-ti félvér állhat...

HARRISON FAWCETT

Katedrális

regény • Delta Vision

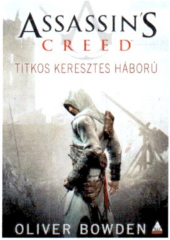
Végre ismét kapható a '90-es évek egyik legkultikusabb magyar science-fiction regénysorozata, a Katedrális, amely most teljesen új kiadásban várja a régi és új olvasókat. Távoli jövő, időutazás, érdekes karakterek, intrikák, meglepő fordulatok, izgalom minden mennyiségben. Ha szereted a minőségi sci-fit, és eddig kimaradt volna az életedből a Katedrális, akkor itt a soha vissza nem térő alkalom, hogy pótold ezt a remekművet.



OLIVER BOWDEN

Titkos keresztes háború

regény • Fumax

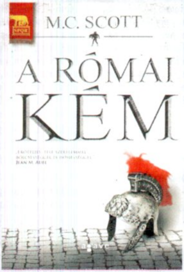


Miközben a fél világ az Assassin's Creed III első információmorzsái felett csodálkozott, addig a Fumax Kiadó nem pihent, hanem szorgalmasan készítette elő a harmadik Assassin's Creed regényét, amely ezúttal Altairt állítja a középpontba, elmesélve az első játék, és a PSP-s Bloodlines sztoriját, kiegészítve ezeket olyan részletekkel is, amelyekkel eddig egyetlen játékban sem találkozhattunk.

M. C. SCOTT

A RÓMAI KÉM

Agave Könyvek • 592 oldal • 4680 Ft

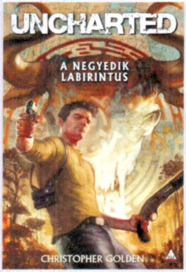


A minőségi krimik magyar helytartója, az Agave Könyvek ismét egy olyan szerzőt hozott el a hazai olvasóknak, akivel korábban nem találkozhattunk a honi könyvesboltokban. M. C. Scott nemcsak, hogy jófajta krimit biztosít számunkra, de mindezt egy egészen különleges korba helyezve teszi, az ókori Rómába. Krisztus után 64-ben járunk, a birodalom élén az a Néró áll, aki nemcsak, hogy őrült picit, de a saját hatalmát is szívesen lecserélné akár egy színészi posztra is. A császár tébolya nemcsak a csatlósaira, de az egész városra átterjed, és ebbe a veszélyes közegbe érkezik meg Sebastos Abdes Pantera, az egykori kém, aki szerelme halála után hitét vesztette a birodalomban, és nem is kíván Néró parancsai szerint eljárni. Nem tud azonban nemet mondani egykori felettesének, Senecának, aki titokban ármányt sző, melynek kulcsfigurája az egyszerű szekérhajtó fiú, Math, akiből az egykori spionvezér szerint Róma legkiválóbb kémje válhat. Scott regénye lebilincselő munka, nem csak a jól kidolgozott történet és az érdekes karakterek miatt, hanem azért is, mert a szerző jó érzékkel keveri a fikciót a történelemkönyvek lapjairól ismerős eseményekkel, megteremtve ezzel az "otthonos hangulatot" az olvasó számára. Ha szeretted a szintén az Agave által megjelentetett Gordianus-köteteket, akkor a most induló Scott-sorozat első regényét sem szabad kihagynod, már csak azért sem, mert gyönyörű, keményfedeles kiadásban kerül a könyvesboltok (majd az olvasók) polcaira.

CHRISTOPHER GOLDEN

A NEGYEDIK LABIRINTUS

Fumax • 321 oldal • 3490 Ft



A videojátékok növekvő népszerűségét nemcsak az jelzi, hogy egyre több mozifilm készül belőlük, de az is, hogy a legsikeresebb sorozatok már betörtek a könyvek világába is. Most épp az Uncharted-sorozat kapta meg a saját nyomtatott kalandját, a Fumax pedig nem volt rest kiadni a magyar változatot. A kötetben természetesen feltűnnek a széria legnépszerűbb alakjai, Nathan és Sully, akik ismét egy meglehetősen fordulatos kalandba keverednek. A kötet ezúttal egy haláleset kapcsán hozza össze a főhősöket: Sully egy régi barátját meggyilkolják, a két kalandor pedig az elhunyt Hjuzak professzor lányával kiegészítve próbálja megfejteni, hogy ki állhat a gyilkosság hátterében, nem mellesleg pedig igyekeznek felkutatni a professzor által is keresett negyedik labirintust. Az Unchartedből ismerős elemek tehát megvannak: a két központi karakter, a gyengébbik nem egy képviselője, egy rejtély, na meg némi mitológia Midász királlyal, Daidalosszal és természetesen labirintusokkal. Maga a regény nem egy kiemelkedő darab, de azért érdekes olvasmány, kellő számú fordulattal és pergő cselekménnyel. Ami kicsit hiányzik belőle, az a játékokban jelen lévő természetes humor, illetve a karakterek megszokott személyisége, ami a nyomtatott oldalakról nem igazán köszön vissza. Ez persze csak a legnagyobb rajongókat fogja zavarni, aki könnyed olvasmányra vágyik, az nyugodtan tehet vele egy próbát, ráadásul végre azok is kaphatnak egy szeletet az Uncharted hangulatból, akik PlayStation termékek híján eddig kimaradtak belőle.

PLANTS AND ANIMALS

THE END OF THAT

Secret City Records ➲ 11 szám

Minden évtizednek megvan a maga meghatározó zenei irányzata, és az azt mindenkinél aktívabban tüzelő országa. Az ezredforduló után Anglia termelte a slágereket és a sztárzenekarokat, az indie és a new wave hullámain lovagolva. Utóbbi talán nem, előbbi viszont mindenképp változott, hiszen az éllovas szerepét egyre inkább az a Kanada veszi át, amely már kitermelte minden idők talán legsikeresebb indie bandáját, a Grammy díjas Arcade Fire-t, az egy Oscar trófeáig aktuális, azóta is unos-untalan előcitált Celine Diont, na meg a harminc felé közeledő, magát még mindig 15-nek képzelő Avril Lavigne-t is. Ebbe az impozáns sorba a Plants and Animals eddig nem tudott beférkőzni, és a The End of That sem olyan maradandó, hogy ez változzon, viszont tisztességes indie rocklemez, amely megmutatja, hogy a banda nem csak öncélú jammeléssel, de kész koncepcióval is képes albumot gyártani. Ennek az előnye, hogy a The End of That tényleg az eddigi legösszeszedettebb, legegységesebb Plants and Animals korong, de zeneileg sokkal egyszerűbb a korábbiaknál. Az elődökön nem volt meglepő, ha a gazdag szimfonikus hangzás a könnyed pszichedeliával keveredett, szélsőséges zenei irányzatokból merítve, viszont ennek mostanra teljesen nyoma veszett, inkább könnyed indie rocklemez ez, amely leginkább a Black Keys féle újhippi iskolát követi, néha a folklór vizébe is átlépve. Fura tapogatózás ez a saját identitás megtalálása felé, jó riffekkel kísérve.

EZEKET HALLGASD: Lightshow // Crisis! // Why & Why

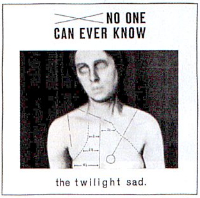
SHEARWATER

ANIMAL JOY

Sub Pop Records ➲ 11 szám

Vannak zenekarok, amikkel arénákat lehet megtölteni, vannak, amik szubkultúrából tudnak hosszú évek kínkeserves munkájával a csúcsra, vagy legalább annak közelébe jutni (The National), és vannak a Shearwater típusú bandák, akik legendás előélettel, gazdag és termékeny korszakkal rendelkeznek, de szinte eladhatatlanok. Már a stílusba tuszkolásuk is látszólag lehetetlen feladat, hiszen az egyik percben még Jonathan Meiburg zenei kíséret nélküli baritonja suttog csodás mondatfoszlányokat, a következőben viszont már gitár és doborkán veszi át a stafétabotot. Ez a kiszámíthatatlanság az Animal Joy-t is végigköveti, amit talán a Shearwater stílusjegyének is nevezhetünk, ha ezúttal se vinné a hátán az egészet a már emlegetett Meiburg-hang. Az Animal Joy újat nem hoz az asztalra, sem zeneileg, sem lírailag: határokat egyáltalán nem feszeget, erőlködés nélkül simul be a már hét lemezt számláló életműbe, egy-két kiugró ponttal (a mámorítóan hangulatos „Believing Makes it Easy"-vel) és pár nem túl jól sikerült kísérletezéssel („Open Your Houses"). A Shearwater sajnos most se fog kitörni a saját maga által létrehozott, még mindig feltörhetetlen és lecserélhetetlen szubkult-börtönből, de lehet, hogy egyáltalán nincs is rá szüksége. Elvégre nem kell rivaldafény és címlapfotó ahhoz, hogy valaki zseniális és megkerülhetetlen legyen – a Shearwater köszöni szépen, ezek nélkül is az!

EZEKET HALLGASD: Believing Makes it Easy // You As You Were // Animal Life



THE TWILIGHT SAD

NO ONE CAN EVER KNOW

Fat Cat ➲ 9 szám

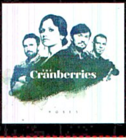
Kevés olyan zenekar van, amely kizárólag a melankóliából és a mély szomorúságból hajlandó zenét építeni: a skót Twilight Sad mégis ilyen, hiszen harmadik alkalommal is képesek voltak ebből táplálni lemezüket. A No One Can Ever Know után mégse akarja az ember felvágni az ereit, hiszen hiába a depresszív téma, azt a banda már-már hangulatosan tudja eladni. Bár még csak két lemez van a hátuk mögött, a No One Can Ever Known mégis egy érett, saját stílussal, komoly elhatározásokkal teli zenekar képét adja, ez pedig nem illúzió. Már csak azért is dicséretet érdemelnek, mert skót gyökereiket egy pillanatra sem hajlandóak elrejteni, így már az erős akcentussal is kitörölhetetlen emléket hagynak hátra, ha pedig rácsapnak a húrokra és a dobra, vagy a több számban is feltűnő, orgonaszerűen használt szintetizátorra, az ember biztos lehet benne, hogy kilenc számig, negyvenöt percig megvan a biztos szórakozása. Nehéz lenne ezt örömzenének nevezni, pedig ilyen érzést hagy hátra: úgy mutatja be a legsötétebb érzéseket, hogy attól senki se rohan el rémületében, inkább újra és újra lefutja vele a köröket a mély szomorúság és a kilátástalanság labirintusában, aminek a végén nem fény, hanem valóságos hangorkán van, jó whisky és haggis nélkül, de maximális elégedettséggel.

EZEKET HALLGASD: Hit Me Down Sonny // Guggenheim // Soul Killing

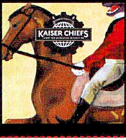
TOVÁBBI ALBUMAJÁNLATOK

DIE ANTWOORD
TenSion

THE CRANBERRIES
Roses



KAISER CHIEFS
Start The Revolution Without Me



PAUL McCARTNEY
Kisses on the Bottom

THE FRAY
Scars and Stories

A FEKETE RUHÁS NŐ

ADATOK

RENDEZŐ
James Watkins

SZEREPLŐK
Daniel Radcliffe, Ciarán Hinds, Sophie Stuckey, Roger Allam

HOSSZA
95 perc

A fiatal ügyvédnek, Arthur Kippsnek egy isten háta mögötti kis faluba kell utaznia egy hagyatéki ügy lezárására. A helyiek meglehetősen bizalmatlanul fogadják, és hamar kiderül, hogy nem véletlenül próbálják távol tartani egykori ügyfele ódon lakhelyétől. Kippset hátborzongató látomások kezdik gyötörni, miközben egyre mélyebbre ássa magát a Drablow család sötét múltjában. Susan Hill 1983-ben íródott gótikus kísértethistóriájából nem csak televíziós feldolgozás, hanem nagy sikerű színpadi darab is készült, így szinte magától értetődő volt, hogy előbb-utóbb a mozik vásznain is feltűnik majd a fekete kosztümben ijesztgető aszszonyság. James Watkins direktor ügyesen ragadta meg Hill regényének esszenciáját, melyet nem a „hihetetlenül" eredeti történet, hanem a viktoriánus kisváros és a Drablow ház hideglelős atmoszférájának megteremtése tett igazán sikeressé. A filmet ilyen tekintetben nem érheti panasz, a kiválóan fényképezett mozit belengő brit gótikus hangulat mellett szinte mellékes a komótosan előrehaladó és többnyire kiszámítható cselekmény. A meggyötört özvegy szerepében koránál fogva kissé hiteltelennek tűnő Radcliffe egyébként meglepően jól teljesít, játékával sokszor még a seprűnyélen repkedő varázslótanoncot is sikerül elfeledtetnie a nézővel. A Fűrész és a Végső állomás sorozathoz szokott nézőket persze nem biztos, hogy leköti majd ez a film, de a műfaj szerelmeseinek azért érdemes tenni vele egy próbát.

Remek hangulat és kiváló fényképezés teszi emlékezetessé ezt a filmet.

GURUMÉRLEG

A cselekmény még túlzással sem nevezhető pergősnek, és Radcliffe kicsit fiatal özvegynek..

FEHÉR POKOL

ADATOK

RENDEZŐ
Joe Carnahan

SZEREPLŐK
Liam Neeson, Frank Grillo, Dermot Mulroney

HOSSZA
117 perc

Liam Neeson az a fajta színész, akinek hajlamosak vagyunk szinte bármit elhinni a vásznon, most történetesen azt, hogy közel a hatvanhoz egy egész vérszomjas farkasfalkával is képes szembeszállni. Történik ugyanis, hogy munkatársaival egy repülőgép baleset következtében az alaszkai hegység barátságtalan vidékén reked, és nem csupán az iszonyatos hóviharral, a repkedő mínuszokkal, hanem a területüket védő, és a túlélőkből falatozó ragadozósereggel is fel kell vennie a harcot a kis csapatnak. Az előzetes több szempontból is meglehetősen csalóka, hiszen Joe Carnahan mozija nem valami elfuserált állatos horror, hanem egy szépen kivitelezett túlélőfilm, melyben a karakterek épp olyan fontosak, mint a vérszomjas vadakkal való küzdelem. Ez a fajta egyensúly teszi a Fehér poklot kifejezetten élvezetes mozivá: a kellő helyeken drámai, de mégsem akar nagyot mondani, az akció látványos és megfelelő dózisokban adagolt, a feszültség pedig végig ott lebeg a kavargó hóviharban, hogy azután a legváratlanabb pillanatban csattanjanak össze a borotvaéles fogsorok... Arról nem is beszélve, hogy a gyönyörűen fényképezett zord, alaszkai táj és Marc Streitenfeld borzongató zongorafutamai kiválóan illenek Neeson elszánt tekintetéhez. A forgatókönyvben ugyan akadnak logikátlan és kiszámítható fordulatok, ám ha felül tudunk emelkedni ezeken és a biológiaórán a ragadozókról tanultakon, akkor izgalmas szórakozást vár ránk. A stáblista végéig ajánlott maradni!

Liam Neeson sokadszorra bizonyítja, hogy szinte bármilyen szerepet képes megtölteni élettel

GURUMÉRLEG

Itt-ott azért ki kell kapcsolnunk a „valóságérzékelésünket" a film maradéktalan élvezetéhez..

TAROLTAK A FILMEZŐ BAKÁK

A PATRIÓTA AMERIKAIAK AZ ACT OF VALOR-T NÉZTÉK

Úgy tűnik, a Relativity Media jó érzékkel csapott le a Mike McCoy és Scott Waugh által rendezett akciófilmre, melynek különlegessége, hogy a színészi stáb nagy része aktív szolgálatot teljesítő amerikai elitkommandós. A stúdió a jogokra 13 milliót, a reklámokra pedig további 30 millió dollárt költött, de úgy tűnik, hogy bőségesen megtérül majd a befektetés, hiszen rögvest a premier hétvégén közel 25 millió dollár értékben váltottak jegyet a nézők a valós NAVY Seal haditechnikát és taktikát felvonultató mozira.

A UNIVERSAL ÉS A COWBOYOK

NAGYVÁSZONRA ÉRKEZIK A COWBOY NINJA VIKING

Eredetileg a Disney szerezte meg AJ Lieberman és Riley Rossmo bizarr képregényének, a Cowboy Ninja Vikingnek a megfilmesítési jogait, ám hamar belátták, hogy a skizofrén betegeit szuperbérgyilkosokká alakító őrült tudós története nem illik a cég profiljába. Ekkor lépett színre a Universal Stúdió, melynek vezetősége úgy gondolta, hogy Marck Foster direktor segítségével kiköszörülheti a Cowboyok és űrlényekkel vétett képregény adaptációs csorbát. 2013-ban meglátjuk sikerül-e.

GOSLING ÉS REFN ÚJRA EGYÜTT FORGAT

A DRIVE SIKERE UTÁN KÉT ÚJABB MOZIN DOLGOZIK A PÁROS

A Nicolas Winding Refn rendezésében készülő akció-thrillerben, az Only God Forgives-ben Ryan Gosling egy alvilági körökben jártas ex-muay-thai harcost alakít, aki újra ringbe szállásával testvére halálát igyekszik megbosszulni. Úgy tűnik, hogy a film egyfajta műfaji tisztelgésnek készül egy letűnt filmes korszak előtt. A duó ugyancsak közösen készíti a klasszikus Logan futásának újráját, melyben Gosling Logan 5 szerepét kapta, aki a haláluk elől menekülő polgárokra vadászik, amíg meg nem kapja a saját halálos ítéletét.

TRÓNOK HARCA – 1. ÉVAD

DVD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA **5 DVD**

ÁRA **8190 Ft**

MEGJELENÉS **március 9.**

Más sorozatokhoz képest dicséretes sebességgel érkezett meg a hazai piacra az elmúlt időszak egyik legnagyobb közönségsikert aratott tv-s szériájának, a Trónok Harcának első évados DVD-kiadása, amely március elejétől, még a második évad indulása előtt megvásárolható lesz kereskedelmi forgalomban. Az 5 lemezen 10 epizód, több mint 500 percnyi izgalom, intrika, gyűlölet és szeretet várja a nézőket, és üdítő kivételként végre egy olyan sorozat-kiadást kapunk, amely az extrákban sem szűkölködik. Ennek köszönhetően a Trónok Harca dobozos kiadása még azok számára is érdekes lehet, akik betéve tudják az összes rész minden dialógusát. Az 5 DVD-n az epizódok mellett helyet kapott egy Westeros-kalauz, amely bemutatja a szériában feltűnő családokat, találhatunk egy eddig be nem mutatott, félórás werkfilmet a forgatásról, megnézhetünk további négy kisfilmet (a nyitójelenet alkotása, a könyvtől a sorozatig, az Éjjeli Őrség bemutatása, a dothraki nyelv megalkotása), illetve vár még ránk hét audiokommentár az alkotók és a szereplők részvételével. Ha ez nem lenne elég, akkor még 15 karakter aktát is találhatunk (színészek jellemzik a karaktereiket), illetve igazi bónusz, hogy a kommentárok kivételével minden extra tartalom feliratozva lett. Ütős kis csomag, ajánljuk mindenkinek, aki már tűkön ülve várja a második évad kezdetét.

Viszonylag gyorsan megjelent a magyar piacon, és rengeteg érdekes extrát tartalmaz.

GURUMÉRLEG

Az ára talán egy kicsit húzós, de ennyi pénzért tényleg minőségi szórakozást és extrákat kapunk.

SIKOLY – EXTRA VÁLTOZAT

DVD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA **1 DVD**

ÁRA **1990 Ft**

MEGJELENÉS **március 1.**

A Sikoly (Scream) nagyjából tizenhat éve bukkant fel először a filmszínházakban, és úgy nyitott új fejezetet a horrorok történetében, hogy közben okosan és szellemesen figurázta ki a nagy elődöket. A Neve Campbell és Courtney Cox főszereplésével készített alkotás hatalmas sikert aratott, útjára indította a tinihorrorok reneszánszát, és három folytatást is megélt. Sajnos az újabb fejezetek már nem közelítették meg az eredeti minőségét, de a Sikoly érdemeiből ez mit sem von le, és a rajongóknak (illetve azoknak, akik esetleg lemaradtak róla) kiváló hír lehet, hogy márciustól megvásárolható a film extra változata DVD-n. Extra, hiszen a mozi mellett számos kellemes bónusz tartalom kapott még helyet a DVD-korongon. Egyrészt digitálisan felújított hang várja a vájt füleket, kapunk audiokommentárt (a rendezővel és a forgatókönyvíróval), kisfilmeket, bakiparádét, galériát a speciális effektusokról, illetve interjúkat is. További pozitívum, hogy az új verzió meglehetősen baráti, 2000 forintos áron kerül forgalomba, és akárcsak a balra tárgyalt Trónok Harca esetében, itt is szinte minden extra magyar feliratot kapott, így bárki élvezheti a bónusz tartalmakat. Összességében tehát egy korrekt újrakiadással van dolgunk, amelynek a megvásárlásán már csak a nosztalgia okán is érdemes elgondolkodni.

Olcsó kivitel, felújított hangok és rengeteg extra. Tökéletes kombó a gyűjtőknek.

GURUMÉRLEG

Az egyetlen probléma az lehet, hogy az amúgy elég érdekes audiokommentár most sem kapott magyar feliratot.

MEGVAN MCCLANE FIA

SPARTACUSBÓL ZSARUPORONTY

Azt már tudjuk egy ideje, hogy a történetileg Oroszországban játszódó Die Hard 5-öt részben Magyarországon forgatják majd, és fontos szerephez jut benne John McClane fia, viszont azt eddig nem tudhattuk, hogy ki fogja alakítani Bruce Willis karakterének a fiúgyermekét. A titkolózásnak azonban most vége, ugyanis a döntés megszületett, és kiderült, hogy az ifjabbik McClane Jai Courtney lett, aki leginkább a nagysikerű Spartacus sorozatból lehet majd ismerős az olvasóink nagy részének.

MEN IN BLACK 3

HAMAROSAN A MOZIKBAN

15 éve annak, hogy a Men in Black című sci-fi vígjáték a mozikba került és hatalmas sikert aratott. 2002-ben született egy folytatás is, de az már korántsem sikerült olyan jól, mint az első, és most, 10 évvel később érkezik a harmadik rész, amiben Will Smithnek a múltba kell visszautaznia, hogy megoldjon egy újabb intergalaktikus galibát. Ami furcsa, hogy a közelgő bemutató ellenére alig tudni valamit a filmről. Reméljük azért, hogy nem lesz akkora csalódás, mint a második epizód...

ÚJABB TMNT MOZI?

VISSZATÉRNEK A TEKNŐCÖK

A Tini Nindzsa Teknőcök a kilencvenes években örvendtek a legnagyobb népszerűségnek, és számos képregény után 1990-ben egy élőszereplős (!) film is készült a karatés páncélosokkal, amit aztán jó néhány folytatás követett (jó részük csak videokazettán). Hosszú szünet után a történet most újra feléledni látszik, hiszen Hollywoodban már tervezik egy újabb mozifilm elkészítését, amiben már teljesen digitális úton keltenék életre a hősöket, akárcsak a főemlősöket a Majmok bolygója legutóbbi részében.

ITT VANNAK AZ ANGYALOK

Újabb hónap és újabb képregényrovat, amelyben ismét Marvel hősök kerülnek a terítékre, ezúttal az Új Bosszú Angyalai névre keresztelt formáció, akik között olyan hősöket találhatunk, mint Pókember, Doktor Strange, Luke Cage, Rozsomák, a Póknő és Vasököl. Persze a csapat nem először bukkan fel a könyvesboltok polcain, hiszen a Kingpin Kiadónak ez lesz az ötödik olyan kötete, amely az Új Bosszú Angyalainak kalandjait meséli el.

Habár már korábban is volt összefüggés a rendszeres időközönként megjelenő Pókemberes képregényfüzetek és a csak könyvesbolti forgalomban kapható Marveles képregénykötetek között, de most, hogy mindkét szegmens megjelentetéséért a Kingpin Kiadó felel, az egyes történeteket már sokkal jobban és könnyebben össze lehet hangolni. Múlt évben a Polgárháború (Civil War) néven ismertté vált esemény játszotta a legnagyobb szerepet a hazai Marvel kötetekben (a teljes sztori két külön kiadványban jelent meg), és a frissen újraindult Hihetetlen Pókemberben (lásd még, PC Guru 2012/02) ennek a sztorinak a hálószövős vonatkozásait ismerhettük meg, míg a vadonatúj Marvel + (bővebben: PC Guru 2012/03) Vasember szemszögéből mutatta be az egymással szembeforduló szuperhősök sztoriját. A két említett füzet következő számai részben továbbra is a Polgárháború eseményeihez lesznek köthetőek, ám a 23. Képregénybörzére megjelent ötödik Új Bosszú Angyalai kötet már ennek a nagy horderejű eseménynek az utóéletével foglalkozik, és tulajdonképpen egy kapocs a következő méretesebb sztorihoz, a Titkos Invázióhoz (Secret Invasion).

KÍVÜLÁLLÓK

Ennyire viszont ne szaladjunk előre, maradjunk csak a Forradalom alcímmel ellátott kiadványnál, amely az eredeti New Avengers első szériájának hat füzetét (v1 #27-32) gyűjti egybe. Közvetlenül a szuperhősök közti polgárháború után járunk, Amerika Kapitány halott, a szuperhősöket állami regisztrációhoz kötő törvény életbe lépett, viszont az Új Bosszú Angyalai nevű formációt olyan hősök alkotják, akik nem voltak hajlandóak felfedni a kilétüket (kivéve Vasökölt és az utólag átálló Pókembert), így végeredményben bujkáló törvényen kívüliként tengetik a napjaikat. Mindez persze hőseinket nem akadályozza meg abban, hogy tegyék a dolgukat, azonban akik ebben a történetben világmegváltást, űrlényeket és egyéb monumentális fordulatokat várnak, azok lehet, hogy picit csalódni fognak, ugyanis a Kingpin Kiadó legújabb szuperhősös képregénykötete nem látványos akciókkal igyekszik megnyerni az olvasókat, hanem egy valóban jól megírt és fordulatos történettel. Éppen ezért, aki szereti a szövegorientált, nem feltétlenül a papírformát követő, a karaktereket előtérbe helyező sztorikat, az nagy valószínűséggel ezúttal is jól fog szórakozni Brian Michael Bendis munkájának olvasása közben.

NAGY ÖSSZEFÜGGÉSEK

Ha szeretnél maximálisan képben lenni azon eseményekkel kapcsolatban, amelyek éppen most játszódnak le a Magyarországon megjelenő Marvel kötetekben és képregényfüzetekben, akkor nem árt egy kicsit visszafelé is olvasni, ugyanis az elmúlt időszak megjelenései nagyban támaszkodnak a korábban megjelent kötetekre. Az Új Bosszú Angyalai legújabb megjelenésének maradéktalan élvezetéhez nem árt, ha olvastad az előző négy kiadványt is, illetve az új status quo megértéséhez jól fog jönni a Polgárháború című történetet, amely hazánkban két részre bontva jelent meg, és mind a mai napig megvásárolhatóak a nagyobb könyvesboltokban – akárcsak Az Új Bosszú Angyalai korábbi részei.

A legújabb Az Új Bosszú Angyalai kötetet ezzel a borítóval kell keresnetek a könyvesboltokban.

A Marvel talán legfelkapottabb írója (ő a felelős a Ultimate Spider-Manért, és még számos másik népszerű sorozatért) most is kiválóan keveri a szálakat, és amellett, hogy egyszerre több vasat tart a tűzbe, még váltakozó idősíkokkal is megbolondítja a cselekményt, így az olvasó figyelme egy pillanatra sem lankad. A történet elején az Angyalok kérésére Japánban tevékenykedő Maya Lopezzel találkozhatunk, aki egy komoly balhéba keveredik, és kénytelen felvenni a harcot egy seregnyi bérgyilkossal, és magával Elektrával is (aki a Kéz nevű orgyilkos szervezet egyik központi alakja). A kaland nem sül el túl jól, és a Ronin nevű maszkos hőst megszemélyesítő Mayát csak az Angyalok tudják kirángatni a bajból...

KÉT FRONTON

Igen ám, csakhogy hőseinknek (Rozsomák, Pókember, Luke Cage, Póknő, Vasököl, Doktor Strange és idővel Sólyomszem) is megvan a maga baja, ugyanis a Vasember vezette „regisztrált" hősök folyamatosan igyekeznek tőrbe csalni őket. A konfrontáció elkerülhetetlen, és miközben az Új Bosszú Angyalai igyekeznek elkerülni a „törvényt", még a Japánban rekedt bajtársukra is oda kell figyelniük. Izgalmas esemény tehát van bőven a Forradalom című kötet lapjain, de a történet minőségét nem az akció adja, hanem az a profizmus, ahogy Bendis igazgatja a szálakat.

A képregény eseményei hiába zajlanak eltérő térben és időben, a ritmus mindvégig feszes, és az olvasó még a váltakozó (majd idővel egybeérő) szálak ellenére sem veszti el a fonalat. Arról nem is beszélve, hogy az író hiába mozgat egyszerre majd egy tucat szereplőt, senki nem szorul a háttérbe, mindenki megkapja a kellő figyelmet, tényleg egy jól működő és összeszokott csapatot látunk, ahol mindenkinek jut egy-egy jól kidolgozott, egyedi pillanat. A felépítés tehát rendben van, és Bendis zsenijét mutatja, hogy az „egyszerű mentőakcióból" szinte egy pillanat alatt képes egy megdöbbentő fordulatot kihozni, amit aztán egyszerű párbeszédekkel képes tovább és tovább fokozni. A kötetbe zsúfolt hat képregényfüzet utolsó része hiába játszódik szinte végig egy repülőgépen, az Angyalok között zajló szimpla dialógusok képesek valódi feszültséget gerjeszteni, és egy nem túl pozitív folytatás képét vetítik előre. Ugyan a Forradalom története tényleg „csak" egy átvezető a Polgárháború és a Titkos Invázió között, annak viszont tökéletes, ugyanis a képregény utolsó oldalának utolsó kockájához érve alig várjuk majd, hogy a kezünkbe vehessük a folytatást.

SECRET INVASION

Ahogy azt már a cikkben is említettük, a Forradalom címmel ellátott Új Bosszú Angyalai kötet csak egy összekötő kapocs a Polgárháború és a Titkos Invázió között. Ez utóbbi eseménnyel kapcsolatban nem szeretnénk előre lelőni a poénokat, de érdemes tudni róla, hogy legalább akkora horderejű (ha nem nagyobb) eseményről van szó, mint ami a Civil War volt. Az eredetileg Secret Invasion néven futó történetszál ki fog hatni a teljes Marvel Univerzumra, egy meglehetősen sötét, de nagyon érdekes történetekkel rendelkező korszakot indítva. A Titkos Invázió után bekövetkező Dark Reign nem csak az Angyalok életét fogja felforgatni, de az esemény komoly hatással lesz Pókember kalandjaira is, nagyon reméljük, hogy ezeket a sztorikat is olvashatjuk majd a magyar kiadások lapjain.

EGYEDI KÉPEKKEL...

A legújabb Marveles kötetnek azonban nem csak a története nevezhető különlegesnek, de a látványvilága is. A New Avengers 27. számától ugyanis Leinil Yu vette át a képregény rajzolását, és az úriember stílusa igencsak eltér attól, amit az átlag füzetekben (vagy a korábbi négy Új Bosszú Angyalai kötetben) megszokhatott az olvasó. Szavakkal ugyan nehéz leírni a képeket, az egyediség főleg a karaktereken érhető tetten, ők ugyanis jóval szálkásabban vannak kidolgozva, mint az átlag amerikai képregények kissé plasztikus hősei. Ez persze nem azt jelenti, hogy a látvány rossz lenne, sőt, Yu technikája kifejezetten tetszetős, csak valószínűleg a többségnek egy kicsit szoknia kell.

Ami pedig magát a kiadványt illeti, az a szokásos Kingpin minőség, 136 oldalon, minőségi, fényes lapokkal. Ha pedig már meglesz a kötet, és nem tudtok mit kezdeni a kíváncsiságotokkal, akkor ne feledjétek, hogy a lapunk megjelenésekor már kapható lesz a Marvel + második füzete is, illetve mikor ezeket a sorokat olvassátok, már csak alig több mint egy hónapot kell majd aludni az Avengers film premierjéig. Képregényrajongónak lenni már régen volt ennyire jó dolog.

KORÁBBAN MEGJELENT KÖTETEK

Az Új Bosszú Angyalai – Kitörés
Egy váratlan eseménynek köszönhetően összeáll az Új Bosszú Angyalai csapat.

Az Új Bosszú Angyalai – Őrszem
Őrszem csatlakozik a csapathoz, ami nem várt problémákat hoz magával...

Az Új Bosszú Angyalai – Ezüst Szamuráj
A csapat Japánba utazik, hogy elkapják a szökésben lévő Ezüst Szamurájt.

Az Új Bosszú Angyalai – Ellenhatás
Egy megállíthatatlannak tűnő energialény még az Angyaloknak is nagy falat.

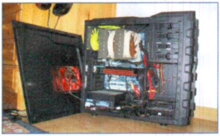
FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már **több mint 12.000 olvasónk** követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz. Ha még nem csatlakoztál a csoportunkhoz, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

AZ OLVASÓK SZENTÉLYEI

Három monitor egymás mellett. Nem kispálya.

Gigantikus kollekció, minden ami szem/száj ingere.



Csinos ház, szépen kiépített belső.

PC Guru és Pókember. Tökéletes választás.

Mindegy milyen platform, csak FIFA legyen.

Méretes Guru kollekció, évekre visszamenőleg.

Erőmű, komoly hűtéssel. Pakson ettől rettegnek.

A DVD-melléklet és dobozos játék jól megfér együtt.

Tisztességes gyűjtemény, nem vitás.

Final Fantasy XIII-2, fehérben az igazi.

Egy igazi Silent Hill gyűjtemény...

...amit egy hasonló Resident Evil 5 követ.

Karabély vagy DJ-pult? Nem mindegy?

Komoly WoW-függőséget vélünk itt felfedezni.

A szomszédok tuti örülnek, mikor beindul a Rock Band.

FIGYELEM! Ha te is szeretnéd megosztani a PC Guruval és a többi olvasóval a szentélyedet, akkor küldj képet a **pcguru@pcguru.hu** címre!

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a „Follow" gombra.

"Kellemes történet egy lélegző fantasy világban, jópofa főszereplővel."

PC guru

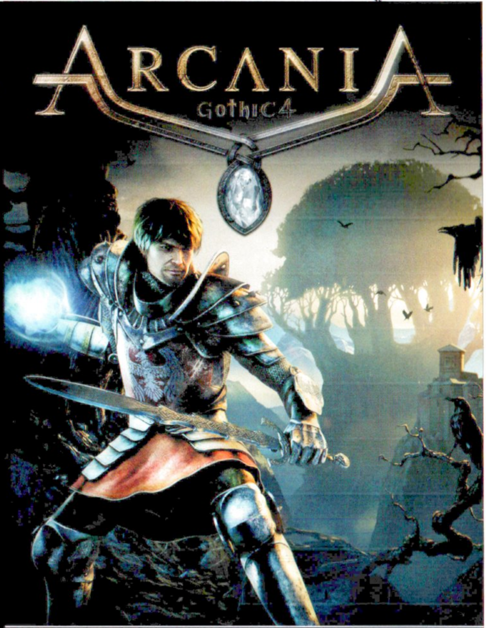
Nehéz idők járnak Myrtana birodalmában: az uralkodó bármi áron, de véghez akarja vinni esztelen tervét a déli szigetvilág leigázásával. Zavargásokkal és polgárháborúval fenyegető helyzet kellős közepén találjuk magunkat, melyek mind egy titokzatos ősi hatalom megszerzésére irányulnak. A sors furcsa fintorának következtében az elsők között nyerünk beavatást ebbe a misztikus erőbe. A kérdés már csak az, hogy mihez kezdünk vele.

	Windows®	Processzor	Videokártya	Merevlemez
Min.	Win XP, Vista, Win 7 2 GB RAM	Intel Core 2 Duo @ 2.8 GHz / AMD Athlon II x2 @ 2.8 GHz	GeForce 8800 GTX, GeForce 8800 GT, GeForce 9600	9 GB szabad hely
Rec.	Win XP, Vista, Win 7 4 GB RAM	Intel Quad Core / AMD Phenom X4	GeForce GTX 250, GeForce GTX 260, GeForce GTX 280	

PC guru DVD

ARCANIA (GOTHIC 4)

2012/04



PC GURU DVD-MELLÉKLET

ÍZELÍTŐ Következő számunk tartalmából

Assassin's Creed III

BEMUTATÓ A Ubisoft a lapzártánkkal egy időben rántotta le a leplet az Assassin's Creed harmadik részének részleteiről, mi pedig az elkövetkezendő négy hét nagy részét azzal fogjuk tölteni, hogy minden egyes információt begyűjtünk az amerikai függetlenségi háború idején játszódó új epizódról.

Resident Evil: Operation Raccoon City

TESZT Már a nyakunkon van a következő Resident Evil játék, az Operation Raccoon City, amelyben ezúttal nem az Umbrella ellen, hanem az Umbrella mellett fogunk küzdeni, méghozzá a cég elit takarítóbrigádjának egy karakterét alakítva. Áprilisban kiderül, hogy miként válik be az új recept.

Ridge Racer Unbounded

TESZT Tavasszal érkezik a Ridge Racer Unbounded, amely ismét eszeveszett arcade száguldást ígér a játékosoknak, és ami a legjobb, hogy ez az epizód már PC-re is meg fog jelenni, így mi sem maradunk ki az őrületből. Átfogó teszt a következő számunkban!

BEMUTATÓ A lap készítésével egy időben jelentették be a legújabb Medal of Honor játékot, amely a keresztségben a hangzatos Warfighter alcímet kapta. A nagynevű sorozat idén ősszel megjelenő új részéről még nem sokat tudni, de a jövő hónapban minden megváltozik, hiszen a Guru hasábjain részletes bemutatót közlünk a készülő játékról. A kérdéseinket már elküldtük a fejlesztőknek, a válaszaikat pedig áprilisban már ti is olvashatjátok majd!

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

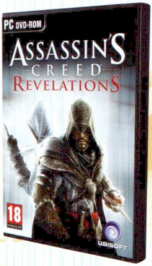
ÁPRILIS 12-ÉN

JELENIK MEG!

Előfizetési akciók a PC Gurunál!

PC Guru előfizetés + Assasssin's Creed: Revelations

Negyedéves	(3 lapszám):	7.995,-
Féléves	(6 lapszám):	11.500,-
Éves	(12 lapzám):	19.990,-



PC Guru éves előfizetés + Mass Effect 3

PC-s játékkal	(12 lapszám):	19.990,-
Konzolos játékkal	(12 lapszám):	22.990,-

Meglévő előfizetőink kedvezménnyel hosszabbíthatják meg előfizetésüket!

Bővebb információ: www.pcguru.hu/webshop

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni, a Mass Effect 3 postázásának várható időpontja: 2012. március 12.
3.) A Mass Effect 3 játékot csak a játék megjelenését követően tudjuk postázni az előfizetőinknek.
4.) A meglévő folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu email címen vagy a 06-20/599-4697-es telefonszámon.

PC GURU már digitálisan is!

Keresd a Dimag rendszerében!

www.dimag.hu/magazin/PC_GURU

Elérhető PC-n, iOS és android készülékeken is!